COMMODORE REVUE

AMIGA N° 11



M 2483 - 11 - 28,00 F
3792483028004 00110

GRAPHISME : SCULP-TANIMATE 4D

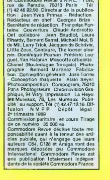
AMIGA NEWS TECH : LES PRINCIPES DE L'AMIGADOS

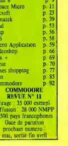
REPORTAGE : LE CEBIT DE HANOVRE

EDITO

Comme convenu dans notre dernier numéro, vous découvrirez dans Commodore Revue de ce mois-ci, plus de deux pages consacrées au previews jeux. Mais là ne s'arrêtent pas les nouveautés, puisque nous vous avons concocté un véritable cahier technique, bourré de recettes diverses pour mieux utiliser votre Amiga. De ce fait, la pagination augmente pour atteindre les 92 pages, ce qui ne sera pas pour vous déplaire, j'en suis persuadé. Un fastueux dossier de neuf pages attend les passionnés de la 3D en page 26, réalisé par un maître en la matière : Frédéric Louguet, Mips pour les intimes. Encore un petit mot avant que vous ne partiez à la découverte de cette mine d'informations : Commodore Revue sera présent au Sicob à partir du 17 avril sur un stand attenant celui de Commodore France. Venez nous voir nombreux, une surprise vous y attend. En effet, nous préparons à cette occasion un « Guide de l'Amiga, logiciels d'application et hardware », de plus de 250 pages au format livre (15 × 21). Pour en savoir plus référez-vous à la page 86. En ce qui concerne le service minitel « Com Rev », cela se précise, il devrait, si tout se passe bien, être ouvert à tous pour le premier Avril (non, non, ce n'est pas une farce...). A bientôt pour de nouvelles aventures.

Georges Brize


Commodore Revue est une publication de Commodore Revue S.A.R.L. 1 bis, rue de Paradis, 75010 Paris - Tél (1) 42 46 92.90 Directeur de la publication : Jean Yves Primas - Rédaction : Rédacteur en chef : Georges Brize - Secrétaire de rédaction : Françoise Fonteine - Couverture : Claude Andreotto - Ont collaboré : Jean Baudiot, Laure Elhardy, Bernard Sarrat, Michaël Moi, B de Mil, Larry Trick, Jacques de Schriver, Little Zeus, Centaure, The looser cleaner, Dominique Poutain, Frédéric Louguet, Yan Halbran. Mascotte officielle : Chanel (Bouledogue français). Photographie : Bernard Martinez. Fabrication : Conception générale : José Torres - Conception maquette : Alain Seyer. Photocomposition : Compogram, 75010 Paris. Photogravure : Chromovision Graphique, 94 Vitry. Impression : La Haye les Mureaux, 78, Les Mureaux. Publicité : au support. Tél (1) 42.47 12.16. Diffusion : N.M.P.P. - Dépôt légal : 2e trimestre 1989
Commission paritaire : en cours. Tirage de ce numéro : 35 000 ex.
Commodore Revue décline toute responsabilité quant à la teneur des articles publiés, qui n'engage que leurs auteurs. C64, C128 et Amiga sont des marques déposées par Commodore International. Commodore Revue est une publication totalement indépendante de la société Commodore France



COMMOOORE REVUE N° 11
Tirage : 35 000 exempl.
Diffusion : 28 000 NMPP
3 500 pays francophones
Oate de parution prochain numero : mai, sortie fin avril

AMIGA N° 11 COMMODORE REVUE

N° 11

AVRIL 1989



Couverture de Claude Andreotto

NEWS 4

PREVIEWS 10

MUSIQUE 16
AUDIOMASTER, la méthode

GRAPHISME 18
SCULPT ANIMATE 4D
L'image de synthèse prend une nouvelle dimension

HARDWARE 24
SCANNER PRINT TECHNIK

DOSSIER 26
TROISIEME DIMENSION SUR AMIGA
L'embarras du choix

AMIGA NEWS TECH 35

INITIATION 51
L'assembleur 68000 (huitième partie)
Le GFA Basic (première partie)

APPLICATION 60
LA TUBE INTRO (troisième partie)

DOMAINE 62

REPORTAGE 64
LE CEBIT DE HANOVRE

DIVERS 73
RESULTATS DU CONCOURS « DESSINE MOI UN MOUTON »

JEUX 76

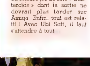
HELP 78

COURRIER 88

P.A. 89

PARIGRAPN 89, AMIGA FAIT DES BULLES...

Commodore nous l'avait bien dit, cette année serait un très bon millésime pour l'Amiga Pour le prouver, la société, et plus précisément Nicolas Hanssen, directeur de la division VAR Amiga, a eu la merveilleuse idée de s'associer avec un producteur, de ce qui symbolise si bien la fête le champagne Nouvelle structure nouvelles idées, qui laissent présager le meilleur En effet, cette prestation de Commodore, et particulièrement de l'Amiga, fut réellement basée sur un concept des plus originaux. Jusqu'à présent, l'ordinateur, quelqu'en soit la marque, était toujours montré sous son meilleur jour, bien sûr, mais sans jamais dévoiler la plus petite parcelle de ses sacrets. En fait, le constructeur (Commodore ne laisant pas exception) se contentait toujours d'une présentation des applications morcellée Commodore innove aujourd'hui totalement avec un type de démonstration jamais vu, dénommé « la chaîne créative ». Cette chaîne avait pour principal but, de démontrer aux visiteurs les capacités de l'Amiga tout au long des differentes étapes de la création Cela allait de la conception à la production, en passant par la réalisation, le tout en utilisant des supports divers et variés : papier (étude de packaging et de logo), diapo, brochure quadri (quatre pages décrivant l'ensemble des activités en cours), vidéo (réalisation d'un spot publicitaire) et bien évidemment micro, via un dessin animé à base de Deluxe Paint III, ainsi qu'une animation réellement impressionnante sous Soulpt Animate Le thème de ces différentes activités était, et c'est là toute l'originalité de la démarche, le même, c'est à dire le champagne Pannier Les divers postes de travail étaient animés par la société Atelier Numérique pour l'infographie, par Arnaud Ribadeau Dumas pour la CAO, qu'elle soit 2D ou 3D (il faut savoir au passage qu'Arnaud, tout nouvellement entré à Commodore France, est le créateur de CAO 3D, ainsi que de Design 3D, voir Commodore Revue n°10), par Michel Cribelier graphiste et maquettiste, pour la PAO, par la société Imacombo pour l'image de synthèse avec animation et sons, par les sociétés Inelco et Kimatek pour la vidéo et enfin par INforma tion et à nouveau Kimatek, pour la borne interactive choisie pour assurer la promotion des ventes Une multitude de produits nouveaux étaient présentés à cette occasion, sur lesquels nous vous proposons de revenir dans les mois qui suivent



BLASTEROIDS, C'EST POUR BIENTOT

Voici une première photo du célèbre jeu de café « Blasteroids » dont la sortie ne devrait plus tarder sur Amiga Enfin tout est relatif ! Avec Ubi Soft, il faut s'attendre à tout...

3EME CONFERENCE DEVELOPPEURS AMIGA

Aprés le DevCon de Franctort (voir Commodore Revue n°9), Commodore France a voulu permettre à tous ceux qui n'avaient pu s'y rendre pour des raisons pratiques, de profiter des dernières nouveautes en matiere d'Amiga Les produits presentés ou annoncés étaient les mêmes, seuls les invités différaient Ce fut néanmoins une grande journée pour les assoiffés de nouveautés qui ont vu à cette occasion, se concrétiser certaines de leurs aspirations les plus folles









[illegible] à d.) Nicolas Hanssen, directeur [illegible] VAR Amiga à Commodore France, Jean-[illegible] Primas [illegible] directeur de la publication Commodore [illegible]vue Franck Lafage de Coop Informatique [illegible]

NEWS

5



Mark Simkins chef du support technique Amiga

UNE FORMATION A PRIX MICRO !

Pour vous permettre de profiter pleinement de toutes les possibilités offertes par votre Amiga, Videoshop assure une formation collective d'initiation à la pratique de votre appareil, par groupe de 6 personnes, au prix exceptionnel de 350 F la séance. Pour tous renseignements, appeler Madame Jacquesson au (1) 42 86 03 44.

TITUS + VIRGIN= SUCCES

Dans notre dernier numéro, nous vous convions à aller participer nombreux au concours Titus-Virgin Crazy Cars II. A priori, vous avez répondu à notre appel, ainsi qu'à celui de nos confrères de la presse spécialisée, ce qui a fait de cette grande première, une parfaite réussite. La finale, qui se déroulait le 15 Mars, a vu naître un grand champion : Hugues Tourmentin de Bondy, qui s'est vu remettre un Walkman Sony récompensent le meilleur score réalisé (60454) par MM Hervé Caen et Yves Lannot, repectivement Président de Titus et chef de produit micro-informatique du Mégastore.

DIA...MIGA

Une equipe de programmeurs Anglais viant d'achever la réalisation d'un logiciel permettant à l'Amiga de générer des diapositives couleurs presqu'instantanément. Ce pas en avant est lié à l'utilisation de la palette Polaroid, la meilleure marché parmi les générateurs de diapos et transparents, directement connectée à l'arrière de l'Amiga. Après une expérience malheureuse, la dernière innovation de Burocare, connue sous le nom de « Polaroïd Palette Computer Image Recorder » peut produire 12 diapos 35mm, ou transparents en moins d'une demi-heure. Ce temps comprenant l'exposition, le développement et le montage. La qualité du résultat obtenu est telle, qu'il est possible de produire des posters au taux d'agrandissement voulu. Travaillant dans tous les modes, P P C I R peut évidemment utiliser le mode spécifique à l'Amiga —HAM (Hold And Modify) qui offre 4096 couleurs.

Très certainement en vente en France dans les prochaines semaines, le prix de l'ensemble comprenant l'interface Amiga, le Polaroid Palette Image Recorder, la caméra Polaroid 35mm, le projecteur Polaroid 3" 1/4 par 4" 1/4 pour transparents, le processeur 35mm, le banc lumineux pour montage, le logiciel et le manuel devrait avoisiner les 15 000 frs (1 495 Livres taxes incluses). En attendant, si vous êtes réellement impatients d'en savoir plus, vous pouvez contacter directement la société éditrice : Burocare Graphics Design Ltd, 211 Kenton Road Harrow, Middlesex HA3 0HD. Tél : 01-907 3636.

AMIGA AROUND THE WORLD

TRANSFERTS IBM-AMIGA

Dans le courrier des lecteurs, baptisé « Hors d'Œuvres » de la revue Amiga World, David Lynn signale que pour transférer des graphiques de l'Amiga vers l'IBM, il existe une solution « gratuite », grâce au CompuServe's Graphics Interchange Format (GIF). Il existe des programmes qui traduisent les graphiques entre les Amiga, PC, Atari et Mac. Sur CompuServe, taper GO PICS. On peut également en profiter pour regarder les centaines d'images disponibles. Si les lecteurs français envoient (en anglais) une idée pour la rubrique Hors d'Œuvre d'Amiga World, ils recevront un cadeau surprise. (Hors d'Œuvre, Amiga World Editorial, 80 Elm St, Peterborough, NH 03458, USA).

A VOS PINCEAUX !

AmiExpo désire exposer vos œuvres d'art pour son second « Art and Video Contest » qui comporte cinq catégories : Images 2D, Images 3D, Images Digitalisées, Animation et Mixed Media Video. On peut participer à autant de catégories que l'on désire, dans la limite de trois diapositives ou oeuvres, par catégorie. La remise doit être effectuée avant le 1er Février 1990. Les formats vidéo doivent être en 3/4 de pouce ou en 1/2 pouce. Les standards PAL sont acceptés. Les prix seront décernés début Mars 1990. Le jury sera composé de membres des écoles des Beaux-Arts et des collèges de New York. Contacter AmiExpo : Art/Video Competition, Attn : Stephen Jacobs, 221 E 43rd St. Suite 301, New York, NY 10017

EFFETS SPECIAUX A MOINS DE 2 000 F

Six programmes d'effets spéciaux à moins de $ 200 ont été primés pour 1988. Ils permettent de jouer à Steven Spielberg ou à Georges Lucas, sans payer plus de 2 000 à 3 000 F de l'heure, un studio sophistiqué. Les spécialistes peuvent effectuer leurs transitions, assis confortablement dans leur fauteuil. Les six lauréats sont :

— Lights ! Cinéma ! Action, d'Aegis Development, qui produit environ 40 effets spéciaux, est compatible avec le SuperGen de Digital Creation et offre une bonne convivialité pour $ 79,95

— Deluxe Productions (Electronic Arts ; $ 199,95)

— Animation : Effects (Hash Entreprises ; $ 49,95)

— PAGEflipper Plus F/X (Mindware International ; $ 159,95). Il offre 76 transitions et effets spéciaux, en particulier l'effet « dents de scie » et « mosaique ». Son mode d'emploi pourrait servir d'exemple à bien d'autres.

— TV*Show (Brown Wagh Publishing ; $ 99,95). Environ 50 effets spéciaux.

— Video Effects 3D (Inno Vision Technology ; $ 199). VE 3D permet des rotations sur les trois axes x,y,z, des extrusions de logos en 3D, des perspectives. Parmi les effets les plus originaux, l'image 3D peut être compressée, laminée, jusqu'à devenir une plaque de verre. Celle ci est alors cassée comme par un coup de marteau et les éclats se dispersent diagonalement aux quatre coins de l'écran. La plupart de ces programmes exigent 1 Mo Ram.

NEWS

TOASTER OU GRILLE-PAIN ?

Entousiasmés par le nouveau Toaster de NewTek, Amiga World réalise une présentation avant sa sortie sur le marché. Pourquoi ? Parce que ce périphérique réalise des effets spéciaux, paraît il, de toute première qualité et que les journalistes n'ont pu résister à la tentation d'en faire une avant-première. Circuit imprimé se branchant dans le slot vidéo, le toaster est relié par trois fils à une caméra vidéo, à un moniteur normal et à un oscilloscope. Les entrées de la caméra sont manipulées pour fournir des effets spéciaux saisissants, en temps réel. Prévu pour sortir aux USA à partir de Mars ou Avril 89, le Toaster sera évolutif. Actuellement il réalise une douzaine d'effets spéciaux principaux : rotation de l'image autour des axes x,y ; sphères sur lequelle l'image se déforme comme un ballon que l'on gonfle ; mosaiques et kaléidoscopes, scrolling, zoom, effets de miroir et symétries ; pixellisation ; effet fish eye simulant un super-grand angle, etc. On réalise ces manipulations en cliquant sur des icônes, en utilisant des fichiers Script, à travers le langage ATL (A Toaster Language), ou directement en langage machine. NewTek entend bien sophistiquer son Toaster en lui incluant les caractéristiques de la PaintBox de Quantel et en y rajoutant des programmes 3D. Mais le prix de la RAM jouera un grand rôle dans le prix et la disponibilité du Toaster. Selon la baisse du prix de la RAM, ce dernier sera commercialisé entre $ 1 500 et $ 900. Pour plus d'informations, contacter NewTek, 115 West Crane St ; Topeka, KS 66603 ; US / Tel. 913/354 1146 ou 800/843 8934.



3D STEREOSCOPIE

Présenté dans Commodore Magazine de Février, X Specs 3D de Haitek Resources permet de générer du « vrai 3D », qui devra être regardé avec des lunettes stéréoscopiques. Livrées avec le logiciel, ces lunettes seront reliées à l'interface à l'aide d'un câble de 2 m. L'image passera d'un œil à l'autre, accentuant par les décalages produits, l'impression de relief. Chaque œil se verra donc atribuer une image différente et indépendante. Le cerveau reconstruira alors de lui même l'image, en lui accordant un relief maximum. Les lunettes seront fixées par un bandeau frontal. Elles seront entourées de caoutchouc, ce qui empêchera de voir à l'extérieur. Certains jeux, dont Space Buds, donnent déjà une intense impression de piloter réellement un vaisseau spatial en plein espace. Les étudiants en chimie et biologie pourront réaliser des molécules 3D, tandis que les artistes se verront ouvrir là, un domaine totalement inexploré.



VOUS OFFRE UN NOUVEAU SERVICE : LE DÉPÔT-VENTE !

89-89 bis, rue de Chorenton - 75012 Paris
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h
M° Ledru Rollin - Gare de Lyon

UPER PRIX, UPER SERVICE UPER QUALITÉ
43.42.18.54

(Reprise de votre ancienne machine pour tout achat d'ordinateur)

Disquettes de grande marque - double face, double densité 135 TPI - 3,5"
l'unité : 9,90 F
les 10 : 95 F
les 100 : 920 F

CARTE DE FIDELITE

AMIGA

Amiga 500 + péritel **4 290 F**
+ cadeau

Amiga 500 **6 980 F**
+ moniteur couleur haute résolution + cadeau

Configuration musicale
Amiga 500 **7 690 F**
+ moniteur
+ Aegis Sonix

Moniteur 1084	2 950 F
Moniteur couleur PHILIPS - VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Moniteur couleur Philips 8801 (360 x 285)	1 990 F
Imprimante MPS 1250 mono	1 990 F
Imprimante MPS 1500 couleur	3 390 F
Lecteur de disquettes 3"1/2	1 570 F
Manette Quick Joy 3 (Tir automatique, microswich)	159 F
Pistolet Phaser Gun	490 F
Souris Amiga/PC	270 F
Tapis pour souris	45 F

LOGICIELS

Arkonoid	265 F
L'Arche du Captain Blood	329 F
Bottle Chess	289 F
Buggy Boy	259 F
California Gomes	225 F
Capone*	329 F
Double Dragon	195 F
Dragon's Lair (1 mega)	410 F
Exploro	370 F
Fernandez Must Die	prix NC
Flight Simulator II	375 F
Gee Bee Air Rally	220 F
Interceptor	280 F
Karate Kid II	230 F
La Quête de l'oiseau du temps	299 F
Leader Board Collection	259 F
Nebulus	259 F
Obliterator	235 F
Operation Wolf	245 F
Pacmania	235 F
Power Styx	179 F
Purple Saturn Day	249 F
Rocket Ranger	299 F
Sentinel	230 F
Starglider II	259 F
Super Hang On	289 F
Sword of Sodan	319 F
Test Drive	305 F
Thunderblade	255 F
Thundercats	239 F
Titan	205 F
Les 3 Stooges	295 F
Tetris	190 F
Vampire Empire	210 F
Xenon	225 F
Zoom	250 F
944 Turbo Cup	249 F

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	695 F
Sculpt 3D	890 F
Package bureautique (Maxiplan, Superbase, ProWrite)	2 990 F
Aegis Sonix (musical)	470 F
GFA Basic 3.0	750 F

**Fonctionne avec le pistolet*

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

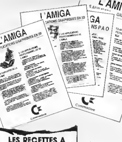
Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à **J.S.I.** - 89-89 bis, rue de Charentan - 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54**

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....
N° tél ....

Je vous commande le matériel suivant : ....

Pour un prix de .... F + frais de port
(Frais de port 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

Reglement par cheque ou mandat à l'ordre de **J.S.I.**
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptées en magasin
Envoi de vos commandes dès réception



NEWS

LES RECETTES A BASE D'AMIGA

L'équipe commerciale de Commodore France a encore frappé en réalisant quatre fascicules pratiques ayant pour thème, les applications phares de l'Amiga qui sont les solutions PAO, les applications graphiques en 2D les applications graphiques en 3D et enfin les applications vidéo. Ces petits fascicules de quatre pages chacun contiennent tous les renseignements nécessaires au meilleur choix de matériel en fonction de l'application désignée et du niveau à atteindre (amateur, semi professionnel ou professionnel). Il vous sera désormais possible de les consulter chez votre revendeur et de faire chiffrer votre dépense sur la feuille de calcul figurant au dos de chacun d'eux.

DISC COMPANY ANNONCE

En dehors de Imagine 4D, logiciel de dessin 3D avec animation (voir dossier page 26). The Disc Company déborde d'activité sur notre chère machine. Tout d'abord, la version 2.0 de Kindwords. Ce traitement de texte, le plus vendu sur Amiga dans sa première version, revient avec de réelles améliorations : un correcteur orthographique de plus de 40 000 mots, une césure automatique pendant la saisie ou en contrôle manuel, de nouvelles polices de caractères et enfin de nouvelles commandes. KindWords 2.0 est disponible au même prix que la précédente version : 650 Frs. Les utilisateurs enregistrés, ayant retourné la carte de garantie correspondant à la version 1.0 du logiciel à Disc Company, pourront obtenir les améliorations pour 199 Frs TTC seulement. Pour les possesseurs qui ne l'auraient pas encore fait, ils peuvent envoyer leur carte de garantie accompagnée d'un chèque de 199 Frs à l'adresse indiquée ci-après. Une autre nouveauté chez Disc Company : The Publisher intégré de PAO réunissant KindWords et Page Setter dans un seul et même logiciel. The Publisher sera disponible aux environs du 15 Avril pour la somme très attractive de 1 250 Frs. Pour plus d'informations, contacter The Disc Company, 1, rue du Dome, 75116 Paris. Tél : (1) 45 53 10 53.

BRODERBUND ET LORICIELS, ÇA CE PRÉCISE

S'il existe des collaborations réellement fructueuses, celle qui unie la firme Française Loriciels à la firme Américaine Broderbund en fait sans aucun doute partie. Depuis plusieurs mois déjà, Broderbund assurait la distribution et l'adaptation de certains des produits Loriciels sur le marché Américain. Aujourd'hui, la collaboration s'intensifie, puisque Broderbund inverse le processus pour le marché Français. Plusieurs logiciels sont d'ores et déjà réalisés, ou en cours de finalisation sur Amiga, tels que Typhon : jeu d'arcade aventure en 3D, Karateka : simulation sportive sur fond de moyen-âge chinois et Jet fighter, simulateur de vol et de combats aériens réalisé par les auteurs de F18 Interceptor, dont il se rapproche beaucoup, il faut bien le reconnaître. D'autres produits encore actuellement disponibles sur Apple II ou Mac Intosh devraient être, si tout se passe bien, dans les mois qui viennent, adaptés à l'Amiga. Parmi ces derniers : Lode Runner, Carmen Sandiego, Shufflepuck et autres Wings of Fury. Si j'en crois mon instinct, nous n'avons pas fini d'entendre parler de cette nouvelle équipe.

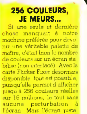
NULLISSIME GILDAS

Si comme votre serviteur vous êtes un fan de « Nulle part ailleurs », extraordinaire émission s'il en est de Canal+, vous n'avez pas pu manquer le commentaire de Jérôme Bonaldi au sujet de Paragraph le vendredi 17 entre 19 heures 30 et 20 heures 30. Ce speach court il est vrai, avait pour thème les résultats du concours lancé lors de l'exposition sur le stand Canal+ où de nombreux visiteurs se sont fait un devoir de défigurer l'animateur Philippe Gildas. La procédure était simple : partant d'une digitalisation du visage de ce dernier, les graphistes de tout bois et de tous âges devaient réaliser la meilleure caricature. De toutes celles qui ont été jugées à la fois par les dirigeants de Commodore France et le personnel de Canal+, une seule est sortie gagnante, il s'agit de celle réalisée par Monsieur Jean-Eric Barbier. JEB pour les intimes graphiste professionnel en mal de travail (qu'on se le dise...). Faute de temps il vous faudra patienter jusqu'au prochain numéro pour en savoir un peu plus sur ce personnage désormais célèbre.

SUPER CONCOURS GFA-BASIC MICRO APPLICATION/ COMMODORE REVUE

NEWS





256 COULEURS, JE MEURS...

Si une seule et dernière chose manquait à notre machine préférée pour devenir une véritable palette de maître, c'était bien le nombre de couleurs sur un écran stabilisé (non interlacé). Avec la carte Flicker Fixer désormais disponible, tout est possible, puisqu'elle permet d'afficher jusqu'à 256 couleurs réelles sur 16 millions, le tout sans aucune perturbation à l'écran. Mais l'écran justement qu'en est-il ? Eh bien l'écran adapté existe lui aussi : il s'agit du moniteur 1432 en VGA couleur de 14 pouces. Ces deux éléments indispensables aux graphistes sont respectivement vendus aux prix de 4 990 Frs HT et 5 990 Frs HT. Il est intéressant de noter que pour les plus fortunes, l'ensemble Flicker Fixer, plus moniteur 1432 est commercialisé au prix plus attractif de 9 990 Frs HT, autrement dit pour un peu plus de mille francs de moins. Commodore France, 152 avenue de Verdun, 92137 Issy-les-Moulinaux Cedex.

SCANNER PRINT TECHNIK DERNIERE MINUTE

Dans ce numéro, nous testons le scanner Print Technik. Cependant, nous apprenons à l'instant où nous bouclons ce numéro que quelques paramètres ont changé par rapport à ce matériel, et pas les moindres. Primo, le prix chute de près de 8 000 F à 4 990 F TTC, une véritable affaire, compte tenu des capacités du scanner. Secundo, le distributeur est la société CICI et non pas Imaco, comme il est écrit dans l'article. Pour de plus amples informations, adressez-vous à : CICI, 136, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél : 42 26 12 92

PREWIEWS AGAIN !!!



Commençons tout d'abord avec **Slipstream**, qui est le dernier né de chez Microdeal. Vous êtes aux commandes d'un avion, largué de votre vaisseau mère et devez à tout prix remplir les quinze missions qui vont vous permet tre de prendre le contrôle de la planète. Pour celà, vous devez abattre les avions ennemis, et eviter les immenses pyramides qui se dressent devant vous. Ce jeu en 3D est une réussite complète, au niveau du son et de l'animation. Les graphismes laissent à désirer, mais je n'ai eu qu'une pré-version et on peut encore tout espérer de la version finale. Gremlin nous a concocté ce mois-ci de très bons jeux. **Dark Fusion** est un classique shoot'em up à scrolling horizon tal. Vous allez anéantir des vaisseaux,



des aliens... Un bon jeu mais le déplacement de l'appareil n'est pas à la hauteur de celui de Denaris ou de R-Type. Après ça, vous aurez le droit de jouer à **Motor Massacre**. Vous pilotez une sorte de petite buggy, équipée de canons, pour détruire tout ce qui bloque son passage. On peut aller faire le plein d'essence et même rentrer dans les magasins. Place maintenant à **Ultimate Golf** qui est une bonne simulation de golf ; bulletin météo, choix des clubs, menus déroulants, tout y est. Attention les yeux !!! les sprites font plus de la moitié de l'écran. Le seul reproche qu'on peut lui faire, est le léger temps de latence d'apparition des paysages. Enfin, Gremlin annonce **Foft** pour Avril. Plus de deux ans de programmation auront été nécessaires pour ce jeu, ou vous piloterez (un peu comme dans Starglider) un vaisseau équipé d'un ordinateur programmable et d'une surface de jeu équivalente à 350 m² (huit millions de planètes). Après **Eliminator**, Hewson frappe fort, avec trois nouveaux jeux. **Astaroth, the angel of death**, est un jeu aventure-arcade. Vous vous promenez dans divers labyrinthes, en ramassant de multiples objets. De très beaux graphismes mais, malheureusement, aucune musique. Mais attention, voici **Custodian**. Il s'agit d'un shoot em up à scrolling multi-directionel. Le jeu ressemble un peu à Cybernoid, mais la qualité est nettement supérieure. Vous progressez dans trois levels de 250 tableaux. Il est bon de souligner que la musique géniale est de David Whittaker et que les programmeurs n'en sont pas à leur premier jeu, puisqu'ils ont déjà réali-



ses Verminator. Enfin, voici **Stormlord** de Raffaelle Cecco. Oui ! c'est l'auteur de Cybernoid, qui revient en force sur notre machine. Vous êtes un brave chevalier qui doit préserver la paix du royaume. De toute façon une seule chose importe : tuer. Les graphismes sont sublimes, mais les bruitages



auraient peut être du être davantage soignés. Du nouveau, toujours, avec **Space Harrier** qui sera sorti lorsque vous lirez ces lignes. Après Billiards,



Exxos est de retour avec un nouveau hit intitulé **The temple of the flying saucers.** L'action se situe à la fin du troisième millénaire terrestre, après The last big bang. Plusieurs espèces vivent alors sur la terre : des humains dégénérés et superstitieux, réunis en villages ; des mutants physiques, vivant en bandes nomades et des tuners, ou mutants psychiques.
Surdoués et télépathes, ces derniers tissent à travers le monde un réseau de communication secret. Parfois, des enfants mutants naissent parmi les humains. Dès qu'on soupçonne leur état, ils sont pourchassés et tués, surtout si ce sont des mutants psychiques. Pour protéger ces enfants, des Tuners les sauvent de cet enfer et les insèrent dans le network, gigantesque société secrète qui s'est attibuée un rôle d'observateur du monde, un rôle de police au sein des différentes communautés. En fait, le network n'a qu'un seul but : arriver à gouverner toute la planète. Bon, alors qu'est ce qu'on fait dans tout ça ? Vous tenez le rôle de Raven, qui doit sauver sa compagne Sifax, enlevée par un groupe de mutants physiques : les Protozorks. A son tour, il est fait prisonnier et il va

participer à différentes épreuves. Après cela, il lui reste beaucoup à faire, puisqu'il doit encore délivrer Silai et détruire Zork, le maître des Protozorks. Pour jouer, un peu comme dans Blood, vous vous servez d'icônes que vous sélectionnez à l'écran. Les graphismes sont superbes, tout comme les bruitages. En fait, Temple apparaît comme un très bon jeu d'aventure, avec un scénario super-structuré et des graphismes plus qu'envoûtants. Que dire de plus, sinon qu'il vous en coûtera 249 F. Préparez vos tirelires !!!

The temple of the flying saucers arrive sur vos écrans pour la fin Avril. Grande nouvelle dans le monde français de la micro : **Chip** est de retour. Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu d'aventure dont l'action se déroule en Égypte. Les programmeurs se sont encore améliorés et les illustrations du jeu sont si belles, qu'on dirait presque de la digit retravaillée. Chip a soigné l'emballage et est digne des plus beaux jeux. Le prix reste le seul point faible (excusez le jeu de mots) puisqu'il est quand même de 350 f. Vous aurez les premières photos d'écran de la dernière production de Chip, dans le prochain numéro. Ce jeu permet de faire une transition facile avec **Explora II**

réalisé par Infomedia et distribué par 16/32 diffusion et qui a reçu, à Cannes, l'As d'or du meilleur jeu informatique. Vous avez enfin retrouvé le meurtrier de votre père et vous vous apprêtez à rentrer chez vous ; nous sommes alors en 1922. Malheureusement, Explora, votre bolide spacio-temporel, a subi une surchauffe et une surconsommation de votre précieux carburant (ce scénario me rappelle, jusque là, étrangement celui du film **Back to the future**). Vous êtes alors propulsé dans un monde inconnu et devez bien sûr récupérer le métal carburant pour rentrer dans votre château familial. Les dessins du deuxième volet d'Explora sont superbes, l'énigme est toujours aussi formidable et les bruitages qui ponctuent l'action ont été davantage soignés. Notons enfin que la version d'**Explora III** est déjà en préparation et que **Rockstar** arrive à toute allure. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un chanteur hard et devez survivre dans le dur milieu des artistes. Le jeu exploite à fond les capacités graphiques et sonores de l'Amiga. Jugez plutôt : vous pouvez *magner* à la souris les curseurs des tables de mixage qui se trouvent dans les studios (effet garanti !). Toujours distribué par

16/32 diffusion, **Skrull** montre le bout de son nez. Les effets sonores ont été nettement améliorés depuis la version ST, tout comme les dessins dont vous pouvez juger vous-mêmes en regardant les photos. Je pense qu'il n'est pas la peine de parler du scénario, qui est maintenant hyper connu, n'est-ce pas ? Restons dans les soft français. Après **Meurtre à Venise** qui avait été un hit, Corbra Soft prévoit la sortie de **Action Service II — The mission.** Heureusement, le jeu ne sera pas un clône du premier volume qui avait été un véritable échec. En fait, **The mission** pourra servir de complément à la première version.

Jade, première production de MBC, arrive enfin sur Amiga. Vous allez pouvoir créer vos propres jeux, avec ce soft plus que génial. Il est ainsi possible de stocker plus de 10 000 sons et de travailler en détail le scénario. De l'arcade, maintenant, avec **Chop Flash**, la prochaine production de Digitech. Vous pilotez un hélico équipé d'une artillerie très imposante. Jugez plutôt: lance roquettes, mitrailleuses, bombes... Le joystick va chauffer mes enfants. Le but est simple : survivre en tuant tout ce qui arrive devant vous (kill or die ha ! ha !). Des ennemis il y en a, DCA, avions, hélicos, enfin tout ce qu'il faut pour que votre balade du dimanche se transforme en un vrai calvaire. En tout, c'est de plus de douze tableaux qu'il va falloir sortir vivant et croyez-moi, c'est pas du gâteau !!! Question graphisme, Patrick Willems a bien travaillé, comme son collègue chargé du son. Tout au cours du jeu une superbe musique et des bruitages à tomber par terre. Au niveau de l'animation, c'est du rapide. Le programmeur, Lars Nap nous fait cadeau de quatre scrollings horizontaux. Ah ! encore une bonne nouvelle, sachez que les scores sont sauvegardés et que l'on peut jouer à deux simultanément. Avec **Chop Flash** arrive un jeu de haute qualité, sur lequel vous allez user un bon nombre de vos nerfs. Le prix est de 235 F et **Supercopter** n'est pas prévu pour vos ST et c'est tant mieux pour les yeux et les tympans. Restons dans le milieu aérien, avec **Silk Worm**, où vous pilotez une jeep et un mégacopter. Le joystick du premier joueur gère l'hélico, et le clavier, sous le contrôle des doigts sensuels (il est complètement cinglé !!!) du deuxième joueur, s'occupe de la jeep. Au cours des douze tableaux du jeu de Tecmo LTD. Vous allez affronter des avions supersonics, des hélicos qui font le 1/4 de l'écran, des tanks parachutés qui vous tombent dessus en véritable rafales, des missiles... Vous pouvez récupérer un bouclier, qui vous protège de vos ennemis pendant un bref moment et vous permet de progresser librement. Les graphismes sont plus que correctes et il aurait peut être été préférable d'avoir une musique style Hybris, plutôt que de se retrouver avec des bruitages quasiment constants du fait du nombre important d'ennemis que vous devez tuer. Passons maintenant à Leisure Genius qui nous prévoit trois nouveaux jeux. Commençons par **Risq** qui est un jeu de stratégie. Le scénario est bien brodé, mais la programmation est vraiment nulle. Toujours dans le stratégie voici **Scrupules.** Il s'agit de l'adaptation du jeu de société de Parker. On pouvait s'attendre à un écran très soigné, reproduisant le plateau du jeu, et bien il n'en est rien. En fait ces deux premiers jeux sont bons à mettre à la poubelle, si vous les achetez. Heureusement, Genius se reprend avec **Alien Legion** dont vous aurez les premiers clichés le mois prochain. Vous êtes aux commandes d'un petit



cosmonaute, qui avance horizontalement en tirant sur tout ce qui bouge : aliens, plantes carnivores, vaisseaux... L'animation et les bruitages en font un must, mais les dessins ont besoin de la touche finale. La sortie de ce super jeu n'est pas prévue avant Juin, alors patience et économisez votre argent en attendant. **Roadblasters** vient après **Led Storm** avec son bolide tiré de Mad Max. L'animation et les bruitages sont parfaits, mais on peut regretter la qualité des dessins qui laissent à désirer. **The Deep** est maintenant disponible sur Amiga. Cette conversion du coin up de Woodplace Inc. vous met aux commandes d'un navire de combat. Le scrolling horizontal vous permet de voir ce qui se passe au dessus et en dessous de l'eau. Il va vous falloir rattraper les bombes, et les torpilles, larguées par hélico pour détruire des sous-marins, mais aussi des pieuvres géantes et une multitude de monstres marins. Un bonus vous permet de vous transformer en sous marin et de descendre affronter l'ennemi en face. Ce jeu, très original, m'a agréablement surpris. Les dessins sont magnifiques et l'animation est ultra-rapide. US-Gold nous offre là, une très bonne conversion à acheter à tout prix.

L'article s'achève maintenant et il est tant de se quitter. Ah ! notons la naissance de Composite, qui est un nouveau journal sur disquette dédié à l'Amiga. Vous y trouverez quelques écrans de jeux et parfois même des previews. Le prix du numéro est de 25 F pour ce soft médiatique, qui sera bientôt disponible chez les revendeurs. Pour tous renseignements écrire à Composite 2, rue du Leu, 80132 Buigny L'Abbé.

INTERVIEW DE DAN SILVA

13 mars 1989, 11 heures, British Academy of film and Television Arts : Electronic Arts organise une conférence de presse pour la promotion de Deluxe Paint III. Dan Silva son créateur, venu spécialement des États Unis, présente le logiciel.

14 mars 1989, 17 h 45, Paris. Dan nous accorde une interview par téléphone.

Commodore Revue : Dan, pourriez vous faire un rapide résumé de votre carrière informatique ?

Dan Silva : Le début de ma carrière dans le domaine de la micro informatique, commence avec mon arrivée à Electronics Arts ; je travaille pour eux depuis six ans. Je travaillais avant pour Xerox, mais j'ai démissionné : ils s'intéressaient au PC et pas aux micros.

CR : Deluxe Paint III sortira en Avril, quelles sont les principales différences avec la seconde version ?

DS : La principale différence c'est la possibilité de faire de l'animation. Il existe, bien sûr, d'autres modifications comme un requester plus rapide permettant l'accès à n'importe quelles fontes, styles ou formes. Il est désormais possible de peindre en overscan. Dans Deluxe Paint II on pouvait visualiser une image plein écran mais pas de la modifier sous ce mom de. Nous avons aussi créé un extra halfbrite mode, qui permet de travailler en 64 couleurs, particulièrement utile pour peindre des ombres, créer des dégradés et bien d'autres choses. Certaines parties du programmes ont aussi été accélérées, d'autres améliorées par rapport à la seconde version.

CR : Combien d'images peuvent contenir les animations au maximum ?

DS : C'est bien plus compliqué qu'une simple histoire de nombre d'images. Pour l'animation nous stockons uniquement les différences entre chaque séquence pas l'image dans son entier. Si vous choisissez une scène, dont la majeure partie reste stationnaire alors qu'un seul objet est en mouvement, le stockage de chaque séquence utilisera peu de mémoire, environ 1 Ko. Avec 2 Mo de mémoire, une animation de plus d'un millier de séquences sera envisageable. D'un autre côté, la séquence d'une scène ou tout est en mouvement, nécessitera beaucoup plus de mémoire. Faire de l'animation avec 512 Ko n'est pas envisageable : il serait préférable d'avoir plus d'1 méga.

DAN SILVA
créateur de
DELUXE PAINT II

CR : Combien peut-il y avoir de séquences à la seconde ?

DS : On peut atteindre trente transformations à la seconde, mais cela dépend comme précédemment de la complexité de l'animation. Une image ou tout est en mouvement pourra difficilement être animée à cette vitesse.

CR : Peut on faire un merge de plusieurs animations ?

DS : Bien sûr. Dans Deluxe Paint II, vous pouviez récupérer des pinceaux ou des portions d'écrans, pour les utiliser dans un autre dessin ; dans cette version, il est possible de réutiliser une partie de l'animation et de l'insérer dans un autre. Il est donc possible de récupérer l'animation et l'écran dans son entier et de faire un merge à condition d'avoir assez de mémoire.

CR : C'est-à dire ?

DS : (Un silence. Un éclat de rire) Je dirais qu'il faut au minimum 2 Mo. En ajoutant encore de la mémoire, on pourra réaliser de plus longues animations. Je déconseille d'essayer avec seulement 1 Mo.

CR : Combien de temps a t il fallu pour réaliser Deluxe Paint III ? Quel langage avez-vous réalisé ? Quels sont les principaux problèmes rencontrés ?

DS : Nous avons commencé à travailler un an après la sortie de Deluxe Paint II. La plupart des routines étaient écrites en C. L'animation a posé des problèmes au niveau de la création et du stockage des séquences. De nombreux tests ont permis d'affiner la qualité du programme.

CR : Quels sont vos projets ? Un Deluxe Paint IV ?

DS : Dans les mois à venir il n'y a pas de projets en cours. J'attends la réaction des utilisateurs, leurs critiques, leurs suggestions. Personnellement, d'autres travaux dans le domaine de l'animation m'intéresseraient. Peut être un Deluxe Paint IV peut être un autre logiciel totalement différent. Si le marché de l'Amiga continue à se développer avec la même force, nous pourrions envisager d'aller beaucoup plus loin dans le domaine de l'animation.

CR : Avez vous envisagé de faire de l'animation en mode Ham ?

DS : Développer ce type de programme ne m'intéresse pas : beaucoup trop de difficultés à surmonter pour un résultat qui n'apporterait rien de plus par rapport à Deluxe Paint III. Vous savez, ce mode n'utilise pas réellement 4096 couleurs, chaque pixel dépend de ses voisins. J'espère que Commodore développera un mode 512 couleurs ce serait géant ! Mieux vaut un mode avec 512 vraies couleurs, qu'un Ham.

CR : A propos du marché de l'Amiga que vous évoquez dans votre réponse précédente : comment se comporte la machine face à ses concurrents aux États Unis ?

DS : Je pense que depuis ces six derniers mois (c'est mon impression, mais je ne suis pas un spécialiste marketting) le marché de l'Amiga a pris de l'importance aux États Unis. C'est en particulier dû au développement de l'idée de Desktop Video par Apple, dans ses publicités pour le Mac. Cela intéresse beaucoup de gens mais le Mac est trop cher, alors ils se tournent vers l'Amiga pour ce type d'applications. Oui, je pense que le marché Amiga est en pleine expansion.

CR : Quels reproches feriez vous à l'Amiga ?

DS : (Après quelques minutes de réflexions) Il est vraiment dommage que les puces graphiques n'adressent que 512 Ko : c'est insuffisant, il faudrait au minimum 1 Mo adressable. La gestion des interlaces laisse aussi à désirer.

CR : Quel est votre graphiste préféré ?

DS : Jim Sachs est celui que je préfère sur Amiga. Il s'est occupé de Defender of the Crown et travaille actuellement sur 20 000 lieues sous les Mers, l'adaptation d'un roman de Jules Vernes.

CR : Pensez vous que, dans quelques temps, des expositions d'oeuvres d'arts créées sur ordinateur, verront le jour ?

DS : L'ordinateur est en train de modifier le concept de la peinture : avec Deluxe Paint III, vous pouvez créer un tableau et l'animer. Vous pouvez faire bouger les feuilles des arbres secouées par le vent, faire se lever le soleil, modifier la luminosité du ciel, faire couler l'eau d'une source... Dans les musées du futur, j'espère qu'il y aura des oeuvres d'arts qui s'animeront devant les yeux. Peut être dans moins d'une décennie.

NEWS D'AMÉRIQUE

Si l'on fait le bilan de ce premier trimestre, l'actualité a été très riche en annonces sur les produits Amiga. Les expositions américaines ou l'Amiga était présent, deviennent de plus en plus nombreuses. On y compte, le CES de Chicago, le COMDEX et l'AmiExpo de New-York. Nous y avons touvé une multitude d'informations sur de nouveaux logiciels ou matériels, qui prouvent que l'Amiga possède un avenir des plus heureux ..

DPAINT III, ENFIN...

La révolution Amiga avait démarré principalement grâce à un logiciel appelé Deluxe Paint I developpé par Dan Silva et édité par Electronic Arts Ce génialissime Dan Silva, après avoir fait évoluer Dpaint I en Dpaint II, a récidivé avec le tout nouveau Dpaint III Les nouvelles fonctionnalites sont les suivantes ·

— Logiciel de dessin et d'animation
— Supporte l'EHB (64 couleurs simultanées à l'écran)
— Supporte l'Overscan (704 × 470 points)
— Enveloppe la brosse autour de n'importe quelle forme
— Affichage des polices de caractères dans un « Requester » et non plus dans un menu (DPaint II)
— Support des Color Fonts en standard (livré avec une police KARA fonts)
— Génération d'animation, image par image
— Charge, édite et sauve les images des animations ANIM

DPaint III sera disponible en Avril aux Etats-Unis et coûtera 130 US$

A BAS PUBLISHING PARTNER, VIVE PAGESTREAM...

Apres plus d'un an de retard, la société Softlogik sort enfin son logiciel de PAO sur Amiga Il ne s'appelle plus Publishing Partner, mais Pagestream Cette longue attente est cependant pardonnee, car le logiciel paraît tenir ses promesses d'origine Voici les points forts qui le différencie de Professional Page (en attendant un banc d'essai complet) :

— Habillage complet de graphisme ou objets par du texte
— Cesure intégrée (en américain)
— Correcteur orthographique (en américain)

MYPAINT, UN DPAINT POUR LES PLUS PETITS...

Développé par Centaur Software, Mypaint est un logiciel qui s'adresse aux jeunes enfants Moins puissant que Dpaint III, il est plus utilisable par des petites mains innocentes...

FIF 2 OU UNE ALTERNATIVE À SCULPT-ANIMATE 4D

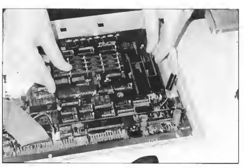
Micro Magic s'était lancé il y a deux ans dans le développement de Forms in Flight, un logiciel de graphisme en 3D et d'animation Aujourd'hui sort la version II Elle comprend de nouvelles fonctionnalités comme les surfaces incurvées en 3D, le lissage par l'algorithme PHONG et l'habillage d'un objet par une image Situé à 119 US$, FIF 2 est un produit rapide d'utilisation et se positionne comme concurrent direct à la fois de Sculpt-Animate 4D et Videoscape 3D

APRÈS LES FONTES, LE RÉSEAU...

L'ex-rédateur en chef d'Amazing Computing dirige la société Syndesis Spécialiste de la conversion d'objet 3D aux formats des différents programmes du marché, Syndesis nous annonce de nouveaux produits. Tout d'abord, Interchange échange des fichiers entre Videoscape 3D, Sculpt 3D, Forms in Flight et Turbo Silver Interfont est un logiciel qui permet de créer des polices de caracteres en 2D ou en 3D Enfin, Syndesis développe actuellement un système de connexion de l'Amiga sur un réseau DECnet, ce qui lui autorise l'accès à la puissance de stockage d'un VAX et l'utilisation du système VMS

SPIRIT TECHNOLOGY, DE MIDI À QUATORZE HEURES...

Spirit Technology, après s'être imposé comme développeur de carte de mémoire interne pour A500 et A1000, sort deux nouveaux produits : un disque dur ST506 et une interface MIDI (2 INs et 6 OUTs)





GVP QUI MONTE, QUI MONTE...

Great Valley Product, société de Pennsylvanie fondée par un ancien de Commodore Etats-Unis, est la société qui réussit le mieux dans le domaine des extensions disques durs pour A500 et A2000. Leur gamme de produits va du lecteur SCSI 20 Mo équipé de 2 Mo de RAM pour Amiga 500, à la carte disque dur 80 Mo (19 ms) pour Amiga 2000. Leurs nouveaux produits comprennent des cartes accélératrices 68030 pour l'Amiga 2000 (à partir de 849 US$) et un lecteur de disques amovible 44 Mo (25 ms) pour 1299 $.

— Recherche et remplacement de mot dans le texte.
— Numérotation automatique des pages.
— Générateur de macros-commandes.
— Edite et modifie plusieurs documents en même temps par couper, coller.
— Nombreux raccourcis au clavier.
— Possibilité de placer le texte dans n'importe quel sens (rotation).
— Gère des fichiers EPS (Encapsulated PostScript).
— Génère des polices « maisons » pour une impression parfaite.
— Prix : 199,95 US$.

ÉMULATEUR MACINTOSH PAR READYSOFT

Après avoir développé l'émulateur C64 pour Amiga et le très célèbre Dragon's Lair, la société ReadySoft a créé A-MAX. Ce nom quelque peu étrange, est celui du premier émulateur Macintosh pour Amiga 500/1000/2000. Ce produit est composé d'une carte et d'un logiciel. La carte se connecte à l'arrière du dernier lecteur externe de l'Amiga. Elle possède elle-même un connecteur afin d'y brancher un lecteur Macintosh et deux supports de ROM vides. Le système est simple, il faut se procurer des ROMs de Macintosh 64 K ou 128 K que l'on pose sur la carte. Le logiciel permet ensuite au 68000 de communiquer avec celle-ci et d'utiliser les ressources de l'Amiga. Utile ou incohérent, ce produit n'en vaut pas moins de 149,95 US$ et sera disponible dans le courant du mois d'Avril.

IVS TRUMPCARD, CARTE COURTE SCSI...

Une nouvelle société californienne, IVS entre dans la course des cartes contrôleurs de disques durs pour Amiga 2000. Le produit qu'elle a développé, s'appelle Trumpcard : c'est une carte courte qui se place dans un connecteur d'Amiga 2000 et qui doit se relier à un disque dur SCSI. Possédant des fonctionnalités standards et une ROM Autoboot en standard, son principal avantage est son prix : 199,95 US$.

SON ET LUMIÈRE SUR AMIGA...

Logiciels destinés aux créateurs videastes « Live » les produits d'Elan Design tirent complètement partie de la rapidité d'affichage vidéo de l'Amiga. Déjà présenté en 1988, Invision est toujours le meilleur générateur d'effets spéciaux « temps réel ». Son principal défaut est qu'il n'utilise pour LIVE ! comme digitaliseur temps réel. Performer, en revanche, est un logiciel qui permet d'avoir toutes les ressources de l'Amiga en images fixes ou animées et en musique, sous ses doigts. A l'aide du clavier, le créateur pourra commander en temps réel l'effet visuel ou sonore de l'Amiga qu'il veut.

LAZER X PRESS, SUPERBE MAIS SANS LOGICIEL...

Le projet ambitieux de C Ltd de créer un réseau d'Amiga partageant la même imprimante laser graphique vectorielle, a abouti au niveau matériel. Seulement, il n'y a que très peu de logiciels, pour ne pas dire aucun, exploitant ce système. Bref, c'était un projet intéressant mais non encore mené à terme.

GOLD DISK A LE VENT EN POUPE...

Après avoir sorti Professional Page (référence de fait en logiciel de PAO), Gold Disk sort enfin Professional Draw (logiciel d'illustration) et Comic Setter (générateur de bandes dessinées). Professional Draw est le complément indispensable de Professional Page, car il permet de générer des graphismes vectoriels pour une meilleure impression PostScript. En plus de ces nouveaux produits, Gold Disk annonce la sortie prochaine de Design 3D (Cocorico : voir Commodore Revue 10), d'un logiciel de scanning sur scanner N&B Canon IX 12 (300 dpi), de Movie Setter (animation en 2D), Transcript (traitement de texte simple avec correcteur orthographique) et Desktop Budget (gestion de budget personnel).

GRAND ÉCRAN EN PETITE QUANTITÉ...

Moniterm livre ses grand écrans Viking 1 (1 008 × 800 points en 4 niveaux de gris) en petite quantité. Rappelons que cet écran ne nécessite pas de carte additionnelle puisqu'il possède toute l'intelligence de codage dans sa carrosserie.

DES JEUX, ENCORE DES JEUX...

L'Amiga ne manque pas de logiciels ludiques et n'en manquera pas. Parmi ceux-ci, un prochain hit, le TV Sports Football (américain) de Cinemaware. Ce logiciel est graphiquement remarquable et on doit y faire preuve d'action aussi bien que de stratégie.

AUDIOMASTER, LA MÉTHODE

Que ceux qui veulent obtenir les meilleurs « sampling » du monde, d'Europe, de France, du Val d'Oise ou de la Porte d'Orléans, lisent ce qui suit... Les autres n'auront plus que leurs beaux yeux bleus délavés (s'ils sont bleus) pour pleurer !

Audiomaster est donc un éditeur de sons (Audiomaster II est arrivé, je l'ai, j'en parlerai prochainement). Voici quelques conseils à suivre scrupuleusement :

- avant de sauver une forme d'onde, rappelez-vous :

l'accord est-il correct : toujours accorder l'instrument sur le Do medium (C) ? le « sample rate » est-il correct ? Simon, utiliser Resample

les « repeat points » sont-ils corrects ?
- lorsque vous éditez un son, placez vous sur NO LOOP, car les markers peuvent éventuellement vous empêcher de voir précisément la forme d'onde.

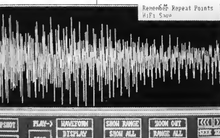
Plus votre son est court (de 10 K), plus vous pourrez employer d'instruments dans un programme de musique. Avant de créer des changements importants sur une forme d'onde, pensez à utiliser la fonction SNAPSHOT qui vous permettra de « récupérer » votre son initial si vous plantez ! Sauvegardez toujours vos « sampling » originaux avec des noms précis (« Drum Orig », « Drum inst »). Même si leurs tailles originelles sont importantes, il convient malgré tout de les garder précieusement.

Assurez-vous d'avoir bien choisi le type de « Waveform » désiré, avant d'ajuster les repeats points, car ils sont affectés par les différentes formes d'ondes (1 octave, 3, 5, IFF ou Sonix). Rappelez-vous que le début d'une partie choisie (avec RANGE), est aussi le joint d'insertion. Par exemple, vous pouvez créer un super son en « RANGEant » toute une forme d'onde, la copiant et la mixant avec un peu de « Flange ». Il n'est pas utile de repositionner le curseur avant d'effectuer le mixage des deux formes d'onde.

Vous pouvez, à l'aide de la fonction CHANGE VOLUME, faire commencer vos instruments (sur une petite portion de l'onde), par une valeur minimale (2 ou 6), de façon à ce que ces derniers ne commencent bas trop brutalement. Même chose pour la fin de vos sons. Il est toujours difficile de trouver le point idéal, pour « Looper » un son, sans avoir de « Clocs ». Pensez à zoomer l'endroit adéquat (celui ou la forme d'onde est a 0).

Lorsque vous « samplez » un son à partir d'un synthé ou d'une autre source, faites en sorte d'avoir le maximum de puissance cour éviter le souffle. En revanche, pour éviter les distortions éventuelles, « samplez » à un niveau assez bas (si votre « sampler » le permet, ce qui n'est bas toujours le cas).

D'une maniere generale, il est toujours préférable d'insérer une petite table de mixage entre la source et le « sampler ». Cela permet d'influer sur les niveaux entrées/sorties et de pouvoir ajouter quelques effets, style réverbération, corrections paramétriques (graves, medium, aigus...). Tascam,





Fostex ou autres, sont parfaits en ce qui concerne ces tables.

Utilisez beaucoup la fonction TUNE WAVEFORM. Cela permet, à partir d'un son normal, d'en faire beaucoup d'autres, en jouant sur la tonalité. Par exemple, à partir d'un bruit de chasse d'eau, on obtient à coup sûr, en abaissant de 2 octaves, le plus beau raz-de-marée jamais entendu. C'est important pour ceux qui veulent sonoriser leurs jeux d'arcade, avant de les apporter chez Delphine Software.

La taille mémoire des instruments est fondamentale. Lorsque vous avez « samplé » un son d'enfer, à partir d'un M1 Korg par exemple, vous pouvez diminuer la taille du son de moitié, grâce à la fonction UPSAMPLE (il suffit pour cela, d'abaisser la tonalité d'un octave). Cependant, et la personne n'y peut rien, il arrive parfois que le son, ainsi transformé, soit un peu différent de l'original... Aussi, une autre solution peut être envisagée. Toujours avec TUNE WAVEFORM, montez le son d'un octave et appuyez sur Resample Data. Il vous suffit ensuite de « redescendre » le nouveau son d'un octave. Cela donne parfois, de meilleurs résultats.

Un petit truc pour simuler un écho répété sans passer par la fonction normale : créez des petites zones avec Range, espacées selon votre désir et cliquez sur la fonction ZERO RANGE de EDIT. La forme d'onde, à ces endroits, est maintenant « vierge » de tout son, ce qui provoque un genre d'écho assez sec, qui fonctionne bien avec des instruments style batterie (Avant de faire ce genre de manipulations, n'oubliez pas de sauver votre son original...). La fonction BACKWARDS permet d'inverser la forme d'onde. Faites l'essai avec une caisse claire ou une cymbale l'effet est garanti. Ajoutez un feu de Flange (25 par exemple) et c'est génial !

A propos de la fonction Flange, le fait d'employer cette dernière « compresse » la forme d'onde. Votre son verra son niveau sonore diminuer. Avec la fonction CHANGE VOLUME, vous pourrez récupérer en grande partie, de la dynamique.

L'Amiga ne possédant que 6 canaux son (c'est déjà extraordinaire) il est parfois nécessaire, lorsqu'on utilise un séquenseur du genre Soundtracker ou Fx Sound, d'avoir par exemple, toute une piste de batterie déjà « composée ». « Samplez » une partie de drums d'après un de vos disques préférés (trouvez l'endroit où il n'y a que ça, évidemment...) et faites-en un instrument, sans dépasser, si possible, 9,9 K, car Soundtracker, par exemple, limite les « sampling » à cette taille. Sauvegardez cette séquence en la LOOpant correctement (tenez compte du tempo). Vous pourrez ainsi, sur les 3 autres voies, laisser libre court à votre imagination débordante, sans vous soucier de la base rythmique...

Voilà. C'est tout pour aujourd'hui j'espère que ces petits trucs vous permettront d'obtenir des sons d'une qualité certaine. On annonce de l'autre côté de la Manche, des « sampler » et des éditeurs plus performants. A vérifier. L'idéal serait un « sampler » 16 Bits (au lieu de 8), avec un Amiga 32 Bits. Georges, vois ce que tu peux faire à ce niveau, pour accélérer la manœuvre.

PS. Castle Warrior et Bio-Challenge arrivent ! Réjouissez-vous mes frères. Toute personne qui aura piraté les sons de ces jeux, sera passible d'une amende allant d'un abonnement obligatoire à Commodore Revue, à une peine de prison n'excédant pas 50 ans...

Jean BAUDLOT.







Sculpt-Animate 3D avait établi un standard en animation de synthèse sur Amiga. Voici la nouvelle mouture de ce qui était déjà un chef-d'œuvre et qui devient maintenant un système encore plus complet et très professionnel. Le prix a augmenté, les performances aussi...

L'IMAGE DE SYNTHESE PREND UNE NOUVELLE DIMENSION

LPT-ANIMATE





Il était une fois un petit Amiga qui voulait jouer au Ray Tracing comme les grosses stations. Mais le petit Amiga n'avait qu'un pauvre 68000 et les grosses stations le méprisait. Pourtant, un jour, un développeur bienveillant (le Dr Graham), créa un logiciel d'image rie de synthèse qui tournait sur 68000. Le petit Amiga, ragaillardi, montra alors ce qu'il savait faire et le sourire ironique des grosses stations se mua en sourde inquiétude. Le petit Amiga devint grand et des extensions virent le jour : cartes accélératrices munies de coprocesseurs mathématiques, disques durs de grandes capacités. Les grosses stations ne riaient plus du tout.

LA QUATRIEME DIMENSION

Puis une nouvelle version du logiciel du Dr Graham arriva sur le marché. Il s'agissait de Sculpt Animate 4D et l'Amiga devint, sinon une grosse station, du moins un système de création d'images de synthèse inégalé sur micro.

Cette belle histoire, très morale d'ailleurs, est typique de l'évolution que connaisse les micros (et en particulier l'Amiga) face aux systèmes dits spécialisés. Ils deviennent plus puissants, plus rapides, mais conservent une convivialité et un prix qui les mettent à la portée de beaucoup de gens. L'image de synthèse est une des applications les plus gourmandes qui soit en puissance de calcul et l'Amiga dispose d'atouts très importants en ce domaine.

Cela étant dit, Sculpt Animate 4D est un monument de programmation. Il fait partie de ces quelques rares logiciels qui font la réputation d'une machine, au même titre que DeluxePaint pour le dessin 2D. Par rapport à Sculpt-Animate 3D, testé dans le numéro 5 de Commodore Revue, de nombreuses fonctionnalités nouvelles sont apparues et une optimisation certaine des temps de calculs a été effectuée. Le produit est surtout plus complet et inclut tout ce qui est nécessaire à une production d'images de qualité, même en dehors de l'Amiga, grâce au support de périphériques d'affichages spécialisés, les fameux Frame-Buffers.

Entrons maintenant dans le détail. La présentation extérieure a beaucoup évoluée. Une épaisse boîte cartonnée contient un manuel d'une taille respectable. Ce manuel en anglais (sera-t-il traduit ?) a été considérablement amélioré, par rapport à celui de Sculpt Animate 3D. Les explications y sont souvent plus claires (pour les anglicistes évidemment) et plus complètes. Trois disquettes sont fournies : une pour le programme principal, la deuxième pour des exemples et utilitaires et la troisième pour la version spéciale 32 bits : c'est la première innovation. Vu le développement croissant des cartes accélératrices (carte A2620 de Commodore, de C S A et de Finally Technologies-Hurricane) et le support par le Workbench 1.3 de librairies mathématiques pour coprocesseurs, c'est une bonne chose de disposer en standard de versions adaptées à ce type de cartes.

La version 68020 de Sculpt-Animate 4D, compilée avec l'Aztec C, ne tourne évidemment pas sur 68000. Il aurait été possible de créer une version unique pour tous les processeurs, en utilisant les librairies 1.3, mais le gain en vitesse aurait été peu important. L'optique retenue par Byte by Byte est, dans le cas présent, la plus intéressante, car chaque version exploite au maximum les spécificités des processeurs sur lesquels elle tourne.

DEUX FOIS PLUS CHER...

La deuxième constatation que peut faire l'utilisateur de Sculpt-Animate 3D, est l'accroissement du prix : 4 990 F, cela représente deux fois le prix de l'ensemble Sculpt-Animate 3D et il ne semble pas qu'une politique officielle de mise à niveau soit effectuée en France, contrairement à ce qui se passe aux Etats-Unis. D'un autre côté, Sculpt-Animate 4D est résolument tourné vers une utilisation professionnelle et ce prix est très peu élevé comparé à des logiciels équivalents sur PC AT et 386.

Autre avertissement : il est physiquement impossible d'utiliser Sculpt-Animate 4D avec 512 Ko, puisque le programme principal fait lui-même 460 Ko ! Avec 1 Mo, ne rêvez pas trop non plus, les scènes que vous pourrez construire ne pourront pas dépasser le stade infantile du Ray-Tracing, c'est-à-dire quelques sphères et cubes ! En fait, le sentiment d'être à l'aise ne commence qu'avec 3 Mo. Mettons cependant au crédit des développeurs une option très utile, qui permet de ne pas charger l'intégralité du programme en une fois, un peu comme Dpaint. Le logiciel étant entièrement segmenté (voilà de la belle programmation), des parties de code peuvent être chargées à partir du disque, au moment seulement où l'on en a besoin. Un Amiga 500 gonflé à 1 Mo ou un 2000 de base, peut donc aspirer à plus de grandeur dans les réalisations, au prix bien sûr d'un ralentissement, lors du chargement des segments de code nécessaires à telle ou telle fonction.

petits bijoux. Ceux qui UTILISENT vraiment Sculpt-Animate à longueur de journée, pousseront déjà des soupirs d'aise. Les fonctions hélicoïdales font leur entrée en fanfare ! Toute une nouvelle catégorie d'objets deviennent faciles à concevoir : amortisseurs, queues de cochons (si !) et autres tirebouchons.

le bas de l'arbre s'enfonçait dans le sol et le recours à une fonction de déplacement était nécessaire pour repositionner l'arbre à la surface du sol. Dans Sculpt-Animate 4D, une seule manipulation est suffisante. Saluons aussi la fonction qui positionne le curseur au centre d'un objet, que ce soit son centre de gravité ou le centre de la portion



DIX FOIS PLUS FORT

Le logiciel une fois chargé, les habituelles fenêtres Tri-View apparaissent, avec une différence qui n'a l'air de rien, mais qui en fait change tout (ou presque !) : la couleur a changé. Jadis marron, les tri-view sont maintenant d'un bleu reposant, ainsi que le fond ... un bon point pour l'ergonomie. A première vue, les menus déroulants sont plus fournis et les fenêtres semblent se rafraîchir un peu plus vite. Quels trésors recèle donc Sculpt-Animate 4D ?

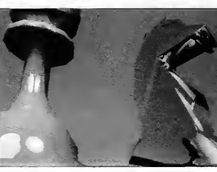
Les fonctions de modélisation, déjà impressionnantes dans l'ancienne version, sont complétées par quelques

La fonction SPIN, apte à générer n'importe quelle forme symétrique à partir d'un profil de révolution, devient paramétrable. Vous pouvez donc spécifier un angle entre 0 et 360° : idéal pour les camemberts en trois dimensions.

Autre progrès, les changements de taille ne sont pas obligatoirement calculés à partir du centre de l'objet. Ils peuvent aussi prendre effet à partir de la position du curseur. Un exemple frappant, d'ailleurs évoqué dans le manuel, est le cas où l'on veut agrandir un arbre. Dans l'ancienne version,

d'espace qui l'englobe.

On se rappelle qu'un reproche souvent fait à Sculpt-Animate 3D, était l'impossibilité de travailler en temps réel à l'aide de coordonnées spatiales. Sculpt-Animate 4D apporte ici la réponse. On peut combiner à loisir conception des objets à main levée et travail sur coordonnées, en contrôlant précisément (et en pouvant modifier à tout moment) leurs positions exactes dans les trois dimensions de l'espace. La réalisation de formes architecturales à partir de plans, devient beaucoup plus évidente.



INUTILE S'ABSTENIR !

Un des problèmes que l'on rencontre, dès lors que l'on travaille sur de gros objets (plus de 1 000 polygônes), est le temps de rafraîchissement des fenêtres tri-view. Sculpt-Animate 4D y a pensé, en apportant une fonction qui retire de l'affichage d'un objet, tous les points dont on n'a pas besoin, tout en les conservant en mémoire. Supposons que l'on travaille sur un moteur comportant de nombreuses pièces et que l'on s'intéresse particulièrement à un piston. Il est tout à fait possible de cacher toutes les parties du moteur, à l'exception du dit piston. On pourra à un autre moment travailler sur une bielle en cachant le piston et ainsi de suite. Les tracés lors du rafraîchissement des fenêtres ne concernent alors que la pièce sélectionnée. Le gain de productivité qui en découle est très important.

Passons aux améliorations concernant le rendu. Tout d'abord une déception de taille : il n'existe pas de générateur de nappage de textures dans la version actuelle. Autrement dit, vous ne pouvez toujours pas enrober le portrait digitalisé de votre petite amie sur une sphère brillante... Pour faire passer la pilule, une nouvelle texture métallique est disponible. Son effet est globalement un mélange des textures brillante et miroir. Un nouveau mode de résolution (vidéo) est disponible. Il permet l'incrustation en Full Overscan (704 × 580 pixels en 16 couleurs ou 352 × 580 points en 4 096 couleurs HAM).

DEBRIDAGE ALGORITHMIQUE

Deux nouveaux algorithmes de calcul font leur apparition : le Scanline Painting, algorithme de calcul des parties cachées dont le rendu est analogue à l'ancien mode painting. L'amélioration concerne la vitesse de calcul pour les objets complexes, qui ont beaucoup d'intersections entre les polygônes les composant. Alors que le mode Painting s'escrime à calculer des triangles de plus en plus petits et perd un temps fou (essayez avec de longs cylindres très fins en intersection les uns les autres), le Scanline Painting procède ligne par ligne, un peu comme en Ray-Tracing. Sur les objets simples, le Painting reste la meilleure solution, car le temps de balayage de l'écran du Scanline Painting est alors plus long que le tracé direct des polygônes.

Dans le même ordre d'idée, le Scanline Snapshot est plus véloce que le Snapshot (Ray-Tracing sans les ombres portées), mais ne prend en compte que les objets brillants ou mats. Ces nouveaux algorithmes permettent au concepteur, d'optimiser au mieux le rendu et le temps passé à la réalisation.

Une opération intéressante est la possibilité de calculer l'image sans l'afficher en même temps, afin d'économiser du temps et de la mémoire. Sculpt-Animage 4D affiche alors une fenêtre donnant le pourcentage du travail accompli, ainsi que des informations sur les phases de calcul successives pendant l'élaboration de l'image. Il est bien sûr possible de visualiser l'image en cours de calcul, comme par le passé, tout en se réservant la possibilité d'arrêter les calculs en route.

ET ANIMATE DANS TOUT CELA ?

La partie Animate n'a pas été oubliée. Les hiérarchies s'enrichissent de puissentes fonctions Couper/Coller, qui agissent sur les objets, comme le Couper/Coller d'un traitement de texte agit sur des blocs de caractères. Il semblerait néanmoins que quelques problèmes subsistent au niveau de la fluidité des grosses animations. Animate utilise une technique de compression particulière, dans laquelle sont calculées les différences entre les images successives d'une séquence. Ce sont ces fichiers Delta qui sont décompressés en temps réel, pour former une animation. Dans certains cas, quelques saccades apparaissent en mode entrelacé overscan. Ceci n'est pas forcément lié à un bug de Sculpt, sachant que la mémoire vidéo de l'Amiga est souvent à la limite du décrochage (attendons le nouveau Chip Set...). Nous verrons dans une prochaine version si ce petit point noir existe toujours.

On retrouve avec plaisir la création de trajectoires par Splines et le contrôle parfait qui lui est associée (voir à ce sujet le précédent article sur Sculpt-Animate 3D), ainsi que les animations globales (par trajectoires) et Key-Frame (par interpolation entre deux scènes). Le fait le plus marquant, est l'effort consacré à l'interfaçage de périphériques professionnels et... coûteux. Des exemples de fichiers sources en C, decrivant divers moyens de communiquer avec des Frame Bufferts et Single-Frame Controllers intéresseront les programmeurs. Sculpt Animate 4D contient un algorithme de calcul sur 16

millions de couleurs simultanées, soit 24 bitplanes produisant trois fichiers RGB, destinés à être relus sur stations graphiques haut de gamme ou Frame Buffers. Le temps de calcul devient insupportable sur 68000, évidemment.

Une reprogrammation des touches A à Z en macro-instructions, permet de personnaliser les commandes et d'accélérer le choix des options, en se passant de la souris dans bien des cas. Les commandes batch qui constituent des scripts, sont complètes et puissantes. Elles sont souvent réservées aux inconditionnels de DBW Render ou de produits équivalents sur VAX ! Néanmoins, constituer de gros fichiers batch est utile, dans les cas où l'automatisation de la création d'animation ne nécessite pas d'intervention de l'utilisateur. Cela vous donne en plus l'impression de travailler sur un très gros système !

Des indications sont données en annexe sur la structure C des fichiers/images/produits par Sculpt-Animate 4D, ainsi que des précisions sur la compatibilité du logiciel avec un Genlock. Les vidéastes apprécieront.

LE NOMBRE MAGIQUE

Bidouilleurs et fouineurs, réjouissez-vous car nous avons gardé le meilleur pour la fin. Il existe dans Sculpt-Animate 4D une fonction spéciale, nommée MAGIC NUMBER, que l'on actionne par CTRL-D. L'appui sur cette séquence de touches, provoque l'apparition d'une petite fenêtre, dans laquelle vous êtes invité à taper un nombre. Suivant ce dernier, des fonctions nouvelles, d'ailleurs non documentées, sont disponibles. Ces fonctions ne sont vraisemblablement pas finalisées et parfaitement testées, vu leur absence de la documentation et des fichiers d'explications sur disquettes. Elles seront sans doute proposées en standard dans une prochaine version. En attendant, essayez les valeurs 7, 13, 99, 100, 101 et 102. Vous pourrez par exemple paramétrer le taux des rayons réfléchis par rapport aux rayons réfractés, l'aspect de la texture metallique, modifier précisément les valeurs des couleurs de la palette, etc. Vous découvrirez d'autres valeurs en fouillant un peu plus dans les méandres de Sculpt Animate 4D.



En résumé, un package d'une qualité presque sans reproche (à part l'absence de texture mapping et quelques plantages dans l'animation). Les temps de calcul sont divisés par deux sur les scènes complexes, par rapport à Sculpt-Animate 3D. Néanmoins, ne vous faites pas d'illusion, la carte accélératrice s'impose pratiquement pour une utilisation vraiment sérieuse. La carte A2620 de Commodore, d'un prix raisonnable (autour de 14 000 F TTC avec 68020 MHz, 68881-14 MHz et 2 Mo de RAM 32 bits), pourrait constituer un achat en rapport avec un emploi professionnel de Sculpt-Animate 4D. Pour des performances encore plus grandes, il reste les CSA (malheureusement très chères), ou les hurricanes (d'un excellent rapport qualité-prix mais très difficiles à trouver en France).

CARTES... PAS DE CREDIT...

Concluons sur un avertissement qui ne peut qu'être utile à tous les utilisateurs potentiels d'Amiga et notamment de Sculpt-Animate : les cartes accélératrices ne font pas de MIRACLES ! Ne croyez pas les individus (vendeurs ou vantards, parfois les deux) qui vous affirment que votre machine tournera 40 fois plus vite avec leurs cartes : il n'en est rien ! La plupart des benchmarks (tests et performances) montrés dans les publicités prennent en compte des valeurs théoriques, qui ne sont absolument pas représentatives d'une utilisation courante. N'accordez aucun crédit à des tests comme le Savage, qui calcule à n'en plus finir des opérations trigonométriques complexes et donne un facteur de 100 à 200 en accélération, par rapport à un 68000, et pour cause ! C'est le coprocesseur 68881 qui mouline les sinus plus vite que son ombre et donne ce résultat. Dans un logiciel comme Sculpt Animate 4D, le calcul en virgule flottante (pris en relais par le coprocesseur mathématique) occupe une grande place, mais les entrées-sorties, le calcul sur des entiers, les appels de sous-programmes, les boucles, les tests et branchements sont encore plus nombreux !

Les tests les plus sérieux effectués sur Sculpt Animate 4D l'on été dans le cadre suivant :

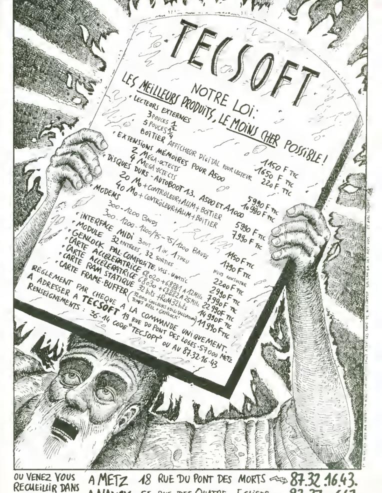
— Scènes complexes (plusieurs textures représentées), plusieurs sources lumineuses (2 est un bon chiffre), une image Plein écran Overscan (les tests sur de petites images peuvent être faussés) et le mode Photo pour un réalisme maximum.

Dans ces conditions, le plus important facteur d'accroissement relevé sur la carte CSA comportant un 68882 à 25 MHz et 384 Ko de RAM statique est 10 fois, chrono en main. Si l'on vous fait miroiter des chiffres plus importants, vérifiez les ! Sur la carte A 2620 de Commodore, un facteur 6 est courant. Notez qu'on est loin des 30 à 60 fois, mais c'est tout de même très appréciable, à condition d'y mettre le prix.

LE CULTE DE SCULPT

Dans tous les cas de figure, Sculpt-Animate 4D est LE standard incontesté en conception-animation 3D, même si les calculs sont longs et même si l'apprentissage l'est parfois aussi. Le jeu en vaut largement la chandelle. Vous en voulez une preuve ? Sculpt-Animate 4D est en cours d'adaptation sur Macintosh II (mais d'après les premières estimations, vous irez plus vite avec une carte 68020 sur votre Amiga que le Mac II, si ! si !). Bref, si vous aimez la 3D, seule votre tirelire pourra vous retenir de l'acheter.

Frédéric Louguet



TECSOFT
NOTRE LOI:
LES MEILLEURS PRODUITS, LE MOINS CHER POSSIBLE !
• LECTEURS EXTERNES
3 POUCES 1/2 1150 F TTC
5 POUCES 1/4 1650 F TTC
BOITIER AFFICHEUR DIGITAL POUR LECTEUR 220 F TTC
• EXTENSIONS MÉMOIRES POUR A500
2 MÉGA-OCTECTS
4 MÉGA-OCTECTS
• DISQUES DURS - AUTOBOOT 1.3. A500 ET A1000
20 Mo + CONTRÔLEUR + ALIM + BOITIER 5990 F TTC
40 Mo + CONTRÔLEUR + ALIM + BOITIER 10 990 F TTC
• MODEMS
300-1200 BAUDS 5990 F TTC
300-1200-1200/75-75/1200 BAUDS 7990 F TTC
• INTERFACE MIDI 3 OUT, 1 IN, 1 THRU 1150 F TTC
• MODULE 32 ENTREES, 32 SORTIES 1790 F TTC
• GENLOCK PAL-COMPOSITE, VHS-UMATIC NOUS CONSULTER
• CARTE ACCÉLÉRATRICE 68020 + 68881 A 12MHz 2200 F TTC
• CARTE ACCÉLÉRATRICE 68030 + 68882 A 25MHz 2990 F TTC
• CARTE RAM STATIQUE 32 bits + ROM 32 bits 7990 F TTC
• CARTE FRAME-BUFFER (32000 COULEURS + DIGITALISATION TEMPS REEL + GENLOCK) 22 990 F TTC
14 990 F TTC
11 990 F TTC
RÈGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE UNIQUEMENT.
A ADRESSER A TECSOFT 19 RUE DU PONT DES LOGES - 57000 METZ
RENSEIGNEMENTS : 36-14 CODE "TECSOFT" OU AU 87-32-16-43
OU VENEZ VOUS RECUEILLIR DANS NOS BOUTIQUES:
A METZ 18 RUE DU PONT DES MORTS 87.32.16.43.
A NANCY 55 RUE DES QUATRE EGLISES 83.37.06.47.

SCANNER A4 PRINT-TECHNIK

Outil indispensable de la chaîne PAO, le scanner est un produit qui permet de saisir rapidement des graphismes et de les intégrer dans ses documents. L'offre de Print-Technik en la matière, se positionne comme le bas d'une gamme qui ne cesse de s'enrichir.



Comme vous avez pu le découvrir dans Commodore Revue n° 7, l'Amiga possède déjà un scanner à main (Handy Scanner). Ce périphérique est certes peu coûteux, mais peu pratique pour une utilisation réellement « professionnelle ». Contrairement à celui-ci, le scanner de Print-Technik est un scanner de taille normale (A4), qui permet de saisir une feuille A4 en une seule passe.

PRESQUE UNE PHOTOCOPIEUSE...

Le produit de Print-Technik est un scanner qui fonctionne sur tout Amiga. La partie matérielle est basée sur une photocopieuse dont on a ôté le générateur de copies. Ainsi, on n'utilise que la partie « scanner » qui se présente sous la forme d'une barre lumineuse, le document reposant sur une plaque de verre coulissante. Cela oblige l'utilisateur à laisser une place assez importante autour de sa machine et nécessite donc un plan de travail spacieux.

A l'intérieur de ce boîtier a été rajoutée une carte électronique, qui offre, à l'arrière, un connecteur de type parallèle Centronics. La connexion à l'Amiga se fait par un simple câble. On relèvera ici, un plus qui peut parfois être une faiblesse de ce système, dans la mesure où la connexion parallèle a été préférée à une connexion série. Bien que ce choix soit pourtant judicieux, quant à l'accroissement de la vitesse du parallèle, ce port est souvent utilisé par l'imprimante. Ainsi, l'utilisateur est amené à déconnecter son imprimante, pour utiliser le scanner et inversement. Périphérique externe, ce produit possède, bien sûr, sa propre alimentation intégrée 220 Volts.

En somme, il y a peu de choses à dire de plus sur l'aspect matériel de ce scanner, hormis un détail amusant. Un morceau de scotch trompe la machine en bloquant un mécanisme qui permet de l'exploiter sans rouleau de papier ! Cependant, que le lecteur ne s'y trompe pas, l'utilisation de ce scanner en photocopieur est impossible.

POUR LE LOGICIEL, LE STRICT MINIMUM...

Avec le scanner que nous avons testé, nous a été livré un logiciel en anglais dans sa version 1 0.

Cette version, bien que très jeune, comprend les fonctionnalités de base. Ainsi, au démarrage, on a la possibilité de choisir entre plusieurs modes d'utilisation : 640 × 512 sans gadget, 640 × 512 avec les gadgets et 640 x 256 avec gadgets. On choisit l'un de ses modes en fonction principalement de la mémoire dont on dispose. Si l'on est l'heureux possesseur de 3 Mo de mémoire, on pourra sans problème accéder à un écran de 640 × 512 points, avec tous les gadgets d'utilisation du programme sur le côté de l'écran. Mais si on n'a qu'un 1 Mo de RAM disponible, on se limitera à un écran 640 × 256, en s'exposant parfois à des plantages dûs à une grosse demande de mémoire du programme.

Une fois la totalité du programme chargé, on se retrouve sous une interface assez simple d'utilisation qui rappelera, à certains, l'écran de Professional Page. Cependant, les fonctions présentes sont en nombre beaucoup plus restreint.

Tout d'abord la configuration du scanner est assez simple et assez réduite. Qu'on le veuille ou non, le scanner numérise 1664 points à l'horizontal. Seul le nombre de lignes est modifiable et a pour maximum 2048. Avec une bonne calculatrice, on vérifiera que la densité de digitalisation de ce système approche bien 200 × 200 DPI (point par pouce carré). A cela s'ajoute le choix d'une valeur de contraste, qui oscille entre 0 et 15, ce qui ne saute pas aux yeux à l'utilisation. Une fois que l'on a choisi ces valeurs, on ordonne le « scanning » en cliquant sur le gadget Scan.

Cette manipulation n'est malheureusement pas automatique, dans la mesure où l'utilisateur doit appuyer sur le bouton Start du scanner. Etonnant, non ? De plus, une fois le document digitalisé, on doit remettre le scanner dans sa position initiale, en faisant coulisser la vitre et son rabat, jusqu'à la butée initiale. Encore plus étonnant pour un système informatique dit automatisé ..

Bref, on a quand même la joie de découvrir, au bout de quelques secondes, son document digitalisé sur l'écran. On pourra choisir de « zoomer » ou s'éloigner de celui-ci, par trois échelles différentes (1:1, 1:2 et 1 4). Des options de déplacement de la fenêtre dans le document et de renversement d'image sont aussi disponibles. On sélectionnera enfin, tout ou partie de l'écran, pour le sauver ensuite dans un fichier IFF ou l'imprimer en trames de gris. La réexploitation de ces fichiers se fait ensuite sans encombre, sous des logiciels comme Dpaint ou Professional Page.

A QUAND LA SUITE...

Là s'arrêtent les fonctionnalités du logiciel Printer-Technik V 1.0. Bien que cela soit le strict nécessaire (scanning, sélection, sauvegarde), on aimerait trouver d'autres options que l'on a dans des systèmes plus professionnels... Mais positionné à 7 990 F TTC, ce système correspond plus à une utilisation semi-professionnelle. D'autre part, le logiciel va sans doute évoluer. On pourra peut être y trouver plus tard, un mini éditeur graphique, ou un OCR (système de reconnaissance de caractères), ou plus simplement une meilleure précision quant aux réglages fins de contraste et de lumière.

FINALEMENT, EST-CE QUE ÇA SERT ?

Les puristes de l'Amiga diront rapidement que sur cette superbe machine, tout ce qui ne gère pas 4096 couleurs n'a pas lieu d'exister. En bon normand, nous nous devons de dire « c'est certes vrai, mais quand même ».

L'Amiga est en effet une machine superbe, qui est la seule à proposer aujourd'hui une telle puissance graphique pour un prix si attractif. Cela dit, l'environnement de cette machine ne répond pas au même concept. Il en est tout à fait vrai pour ce qui est de la saisie des informations et plus particulièrement des images.

Le Digiview de Newtek est une interface de digitalisation peu coûteuse, mais la caméra qui saisira l'image n'est pas encore à la portée de toutes les bourses. Et encore moins celle qui vous donnera des images parfaites (caméras tri tubes de type professionnel).

Mais le problème spécifique du scanner que nous traitons ici, est principalement lié à un besoin de saisie d'images en vue d'être éditées sur papier. L'Amiga peut gérer des couleurs dans son utilisation en PAO, mais les périphériques de sortie professionnelle (accessibles) éditent encore en Noir et Blanc, voire en différents niveaux de gris. Même si une saisie en couleur d'une image est plus en accord avec le concept de l'Amiga, le scanner en niveaux de gris correspond plus à une utilisation efficace et rentable de cette machine en environnement d'édition. Même si les scanners couleur seront bientôt disponibles (Sharp JX 450...), ces produits se positionnent sur un marché encore mal défini, qui se positionne entre l'édition traditionnelle et l'illustration graphique.

Pour en revenir au scanner de Printer-Technik, ce produit possède certes un problème de jeunesse sur un marché naissant : celui de la publication professionnelle sur Amiga. Pionnier sans aucun doute sur le segment des scanners A4, le produit de Printer-Technik a le principal intérêt d'exister et de combler un manque qui subsistait à un prix accessible.

Eric Lux

FICHE PRODUIT

Scanner Printer-Technik A4

Prix : 7 990 F TTC
Résolution : 200 × 200 DPI
Logiciel testé : Printer-Technik V 10

TROISIEME DIMENSION
L'EMBARRAS DU



Un puissant générateur de caractères 3D est inclu dans Design 3D

SUR AMIGA : CHOIX.

Jadis inaccessible au micro-ordinateur, les logiciels de modélisation et d'animation en 3D ont progressivement envahi nos petites machines. L'Amiga est évidemment prédisposé pour supporter ce genre d'outils, en raison de ses possibilités graphiques et de sa puissance de calcul. Une offre maintenant très diversifiée, va nous permettre de faire le point sur le choix dont dispose désormais tout possesseur d'Amiga.

Dans un premier temps, il convient de séparer en catégories, les différents produits, afin de s'y retrouver un peu mieux et de permettre au débutant de choisir le logiciel qui lui convient. En gros, quatre catégories de logiciels peuvent être dégagées : les utilitaires de modélisation, les utilitaires destinés à améliorer le travail avec les gros logiciels (« add ons » en grand breton), les outils complets animation modélisation avec calcul des faces cachées et les Ray Tracers. Cette sous division est évidemment un peu arbitraire et est basée sur une différenciation au niveau du rendu visuel des images. Il aurait été possible de classer suivant la présence ou l'absence de capacités d'animation, ou encore sur le prix, mais il fallait faire un choix plausible et celui retenu, a le mérite d'être directement « visible » suivant les images produites par les logiciels.

LA THEORIE AVANT LA PRATIQUE

Un peu de théorie ne fait de mal à personne (en principe). Penchons nous donc un peu sur la question. La fascination exercée par l'imagerie en trois dimensions, tient essentiellement à sa capacité à simuler le monde réel, ou au contraire, à créer des univers n'existant pas dans la réalité. Plus prosaïquement et si l'on ne considère que le côté « utile » de la chose, la 3D permet de réaliser des simulations d'objets destinés à être conçus plus tard, à l'aide de méthodes plus traditionnelles. C'est le but suivi par la Conception Assistée par Ordinateur (CAO), depuis longtemps adoptée par les constructeurs aéronautiques ou automobiles. L'architecture devient elle aussi une cliente de choix pour ces outils et les architectes d'aujourd'hui disposent de logiciels spécialisés (souvent complexes) pour visualiser en perspective leurs projets de constructions.

La maison de vos rêves modélisée par Sculpt 3D

LE MARCHE DES PME

Que dire de l'imagerie médicale qui a accompli de formidables progrès ces dernières années, grâce aux techniques de modélisation du corps humain. Les domaines d'application deviennent en fait innombrables, un marché énorme s'ouvre avec les petites et moyennes entreprises qui peuvent, grâce aux micros, réaliser des logos ou des mini clips de promotion. Ne parlons même pas de la Défense Nationale, qui dispose de moyens énormes en matière de simulateurs de combat.

DU « FIL DE FER » AUX FACES CACHEES

Chaque domaine d'application demande souvent un type particulier de réalisation et de visualisation, c'est ce que l'on appelle le « rendu ». Le modèle le plus simple, qui fut d'ailleurs pendant longtemps le seul susceptible de tourner sur micro en raison de leurs faibles capacités de calcul, est le célèbre Fil de Fer (« Wire Frame »). Dans ce type de représentation, seuls les points et les arêtes composant l'objet sont représentés, ce qui lui donne cette apparence « squelettique » caractéristique. Les micros actuels sont capables d'effectuer toutes sortes de manipulations en temps réel sur ce type de modèle, qui ne sert plus à produire une image finale, mais à accélérer le processus de réalisation de formes en raison de la vitesse de manipulation. Le Wire Frame ne manque d'ailleurs pas de charme et reste extrêmement utile dans un but d'étude de la perspective.

Au fur et à mesure de la montée en puissance des micros, d'autres types de rendu leur sont devenus accessibles. L'étape suivante vers le réalisme de la représentation, est l'élimination des faces cachées. Ce modèle permet une visualisation plus fidèle, en n'affichant pas à l'écran les parties de la scène qui seraient invisibles dans la réalité. A ce principe de base correspondent de multiples algorithmes, plus ou moins rapides, gourmands en mémoire, précis... Ce type de rendu devient la norme dans les simulateurs de vol sur micro et a maintenant remplacé le Fil de Fer dans tous les logiciels de pointe en ce domaine. La vitesse d'animation est tout à fait respectable dans les classiques de la simulation que sont Interceptor ou Falcon.



Des formes délirantes peuvent naître du Ray Tracing avec Sculpt 4D.

Bien que plus précis, ce modèle de visualisation n'est pas ce qu'on peut appeler réaliste. Il manque beaucoup de paramètres pour prétendre à un réalisme correct. Les effets de matières, de luminosité ne sont pas présents. L'étape suivante consiste à appliquer des algorithmes de lissage, destinés à gommer les défauts par trop apparents, à rendre plus ronds des objets anguleux (par exemple une sphère simulée par un maillage de polygônes) et à reproduire des effets de lumières sur la surface des objets. On peut citer des méthodes tres connues comme les lissages de Gouraud ou de Phong.

RAY-TRACING, LE MUST

Pour aller encore plus loin, une technique nouvelle sur micro et récente de manière générale (apparue au début des années 80), est le suivi de rayons ou Ray- Tracing. Cette méthode de rendu représente ce qui se fait de plus réaliste en imagerie de synthèse, et pour cause : il s'agit ni plus ni moins de calculer à rebours le trajet de tous les

L'image qui rendit célèbre DBW Render



rayons lumineux frappant une scène, en prenant en compte les caractéristiques de réflexion, de réfraction, de couleurs des objets qui la composent. Les deux premières sphères de Whitted en 1980 ont fasciné plus d'un chercheur et les logiciels de Ray-Tracing se sont développés rapidement. Il est vrai que cette méthode permet de donner un réalisme quasi-photographique à une scène (compte tenu évidemment des caractéristiques techniques de la machine sur laquelle tourne le logiciel), en introduisant des effets de matières complètement fous,comme le bois, le cuivre, le chrome, les surfaces métalliques, le verre, bref tout est possible.



Vidéoscape fut le premier outil réellement efficace sur Amiga.

Le Ray-Tracing est devenu synonyme de haut de gamme et tout logiciel n'en disposant pas, devient aux yeux de certains, un produit moins intéressant. Ne tombez pas dans ce piège. N'oublions pas que cette technique est la plus gourmande qui soit en temps de calcul et que dans beaucoup de cas, un réalisme absolu ne s'impose pas. Sachez aussi que pour exploiter professionnellement sur Amiga des animations en Ray-Tracing, mieux vaut avoir une bourse bien remplie, car l'achat d'une carte accélératrice est quasi-obligatoire. Un lissage peut très bien suffir dans la plupart des cas. Evidemment, si vous avez absolument besoin d'une bouteille en verre dans votre scène, difficile de s'en passer. D'un autre côté, qui peut le plus, peut souvent le moins (quoique pas toujours...) et un produit comme Sculpt-Animate 4D contient une dose massive d'algorithmes divers, adaptés à toutes les situations.

Cela étant dit, les logiciels de 3D sur Amiga dévient évidemment plus vers le spectaculaire et l'imagerie proprement dite, que vers la CAO. Il n'existe pas de « monstre » en architecture, comme le sont ArchiCAD ou Architrion sur PC AT et Mac II, mais les outils de Ray-Tracing sont les plus nombreux disponibles sur tous micros confondus !

MODELISATION

La première catégorie que nous allons aborder, est celle des outils de modélisation séparés et donc pas destinés à priori à la production d'images réalistes, ni à l'animation. Deux représentants principaux figurent au programme : MODELER 3D et 3 DEMON.

MODELER 3D

Modeler 3D est né pour ainsi dire afin de pallier aux défauts en matière d'édition d'objets de Vidéoscape 3D. Il s'agit d'un éditeur d'objets tout ce qu'il y a de plus classique, doté d'une vitesse de travail honorable et de fonctionnalités complètes. On y retrouve des commandes de zoom et de réflexion (pour créer des objets symétriques). La possibilité de travailler sur huit écrans de travail est appréciable (à condition d'avoir pas mal de mémoire, bien sûr) et l'utilisateur à le choix entre travailler en mode entrelacé ou non. Une petite bibliothèque de formes prédéfinies (sphères, parallélépipèdes, cylindres) facilite la conception de volumes simples. En outre, Modeler 3D offre la possibilité de récupérer des objets modélisés avec Sculpt 3D, mais pas de les sauvegarder à ce même format. Pas question d'aider les concurrents...

Tout n'est cependant pas rose (en fait, on en est même loin). L'ergonomie du logiciel laisse souvent à désirer et la logique des manipulations n'est pas toujours évidente. La moindre sélection d'une sphère passe par la définition de ses paramètres au clavier. D'autre part, même si le logiciel propose un mode de rendu avec faces cachées, sa vocation n'est pas de produire des images, ni de réaliser des animations. Malgré quelques défauts, Modeler 3D apportera aux utilisateurs de VideoScape 3D un outil plus agréable que ceux dont ils disposaient jusqu'alors. En revanche, Modeler n'offrira aucun intérêt pour les habitués des Tri-View de Sculpt 3D ou 4D.

NOM : MODELER 3D
EDITEUR : AEGIS DEVELOPMENT
VERSION : 1
PRIX : ENVIRON 700 F
TYPE : MODELEUR D'OBJETS 3D
CONFIGURATION : 512 Ko MINIMUM
UTILISATION OPTIMALE : CREATION D'OBJETS A UTILISER DANS VIDEOSCAPE 3D
POINT FORT : BIEN ADAPTE A VIDEOSCAPE 3D
POINT FAIBLE : ERGONOMIE PLUS QUE CONTESTABLE

3-DEMON

Cet éditeur d'objets est quasi-inconnu en France, ce qui est un scandale ! Il s'agit en effet du seul éditeur d'objets capable de charger et de sauvegarder aux formats VideoScape et Sculpt. Il est aussi capable de sauver (mais non de charger) aux formats Forms in Flight et Turbo Silver. Il construit les objets à l'aide de la primitive de base utilisée par beaucoup de logiciels 3D : le triangle. La manipulation des objets est à la fois simple et instinctive. La représentation de la forme en cours d'édition, peut se faire en fil de Fer ou en polygonal, avec remplissage des faces.

Les rotations et translations peuvent être annulées immédiatement après avoir été effectuées, à l'instar de la fonction Undo présente sur bon nombre de logiciels 2D. Un des aspects les plus performants de 3-Demon est sa capacité à traiter différents types de surfaces. Même s'il n'est pas capable de produire des images réalistes, il peut exporter directement les paramètres de surfaces dans un logiciel de Ray-Tracing. L'utilisateur peut donc contrôler la couleur, les réflexions diffuses et spéculaires, la lumière émise par l'objet, la réfraction ou la transparence. 3-Demon supporte aussi les hiérarchies d'objets, dans lesquelles plusieurs

niveaux de dépendances existent, entre les solides composant une scène.

3-Demon ne fonctionne qu'en NTSC, ce qui est dommage. Il est assez rapide et ses possibilités sont très intéressantes. Jetez-y un coup d'oeil si vous n'êtes pas déjà habitué à un modeleur particulier.

NOM : 3-DEMON
EDITEUR : MIMETICS
VERSION : 1.0
PRIX : 750 F
TYPE : MODELEUR D'OBJETS 3D
CONFIGURATION : 512 Ko
MINIMUM
UTILISATION OPTIMALE :
CONCEPTION D'OBJETS POUR
SCULPT 3D, VIDEOSCAPE
3D, TURBO SILVER, FORMS
IN FLIGHT
POINT FORT : COMPATIBILITE
AVEC TOUS LES LOGICIELS 3D
CONNUS
POINT FAIBLE : NE MARCHE
QU'EN NTSC

LES ADD-ONS

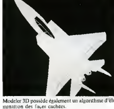
Seconde catégorie, les « Add-ons » qui permettent d'optimiser l'utilisation de tel ou tel logiciel. On y retrouve des polices de caractères 3D, des outils permettant d'échanger des fichiers entre plusieurs logiciels, ou des bibliothèques d'objets. Nous ne nous étendrons pas très longtemps sur ces produits, efficaces certes, mais dont l'utilité ne se rapporte souvent qu'à un but très précis.

3D FANCY FONTS

Il s'agit de deux disquettes contenant des polices de caractères 3D, destinées à être utilisées avec les principaux logiciels 3D. D'excellente qualité, elles comprennent des alphabets majuscules et minuscules, italiques, chiffres et signes de ponctuation. Leur importation dans Sculpt se fait sous la forme d'objets standards. Il existe aussi des modules pour Turbo Silver et VideoScape 3D. Leur prix est de 600 frs.

ARCHITECTURAL DESIGN, FUTURE DESIGN, HUMAN DESIGN, MICROBOT DESIGN.

Ces bibliothèques d'objets prédéfinis pour Sculpt 3D, Modeler 3D ou VideoScape 3D, ne cachent pas leurs origines Atariennes. Les objets résultent en fait d'un transcodage hâtif, à partir de librairies adaptées à CAD 3D sur Atari ST. Si certains objets sont intéressants, ils ne sont pas du tout optimisés pour les logiciels Amiga et contiennent beaucoup plus de points qu'il est nécessaire. Résultat : la moindre forme prend plusieurs centaines de faces et l'utilisation sous Sculpt 3D n'est envisageable sérieusement, qu'avec pas mal de mémoire et une carte accélératrice... Si vous avez du courage, essayez de « dégrossir » certaines formes (notamment dans le disque consacré au squelette humain) qui en valent la peine. Sinon, mieux vaut s'abstenir. Comptez entre 200 et 300 frs pour chaque librairie.


Modeler 3D possède également un algorithme d'élimination des faces cachées.

INTERCHANGE ET INTERFONTS

Ces deux logiciels de l'éditeur américain Syndesis sont réellement très productifs. Interchange permet la conversion d'objets entre VideoScape 3D et Sculpt 3D en version de base. Avec des modules complémentaires, il réalise ces mêmes conversions avec Turbo Silver et Forms in Flight. Simple d'emploi, il constitue un outil indispensable à ceux qui travaillent régulièrement avec les logiciels concernés.

Interfonts est très ambitieux puisqu'il s'agit ni plus ni moins d'un générateur de caractères en trois dimensions, utilisables sous Sculpt 3D, VideoScape 3D, Aegis Draw Plus et Professional Page. Cet outil unique convertit les polices de caractères bitmap Amiga (dont celles que l'on trouve dans le répertoire Fonts) en vectoriel. Vous avez bien lu ! Il est parfaitement possible de modifier Garnet 9 pour en faire une police vectorielle, que l'on affichera directement dans Professional Page ou que l'on utilisera sous Sculpt-Animate pour égayer une scène en Ray-Tracing. D'un coût assez élevé (plus de 1 000 f), cet outil est néanmoins unique pour réaliser du titrage 3D.

LES OUTILS COMPLETS D'ANIMATION

Dans la catégorie des outils complets d'animation avec calcul des parties cachées, trois logiciels sont actuellement disponibles. VideoScape 3D ne se présente plus, Design 3D est l'évolution attendue de CAO 3D et Forms in Flight II, même s'il n'est pas réputé dans notre pays, offre des possibilités qui valent le détour.

VIDEOSCAPE 3D v2.0

Au début était VideoScape. Ainsi peut-on résumer la carrière de ce logiciel d'animation, qui fut longtemps le seul à pouvoir produire des animations 3D de qualité sur notre machine. La récente version 2 corrige bon nombre de défauts de son ancêtre, mais ne s'éloigne pas de la philosophie VideoScape.

Commençons par les reproches. L'édition d'objets avec les utilitaires D3D ou EGG est PENIBLE. Soyez prêt à vous servir intensivement du clavier, si vous voulez des résultats précis. Bien sûr, rétorqueront les fanatiques, on s'y fait en travaillant. Il est vrai qu'on se fait à tout, même à l'édition de scènes sous DBW Render ! (voir plus loin). Il n'en reste pas moins que Modeler 3D a constitué un apport important de ce point de vue. Alors pourquoi ne pas l'inté-

grer à VideoScape dans un seul et même package ?

Cela dit, c'est au niveau du rendu que VideoScape 2 a fait le plus de progrès. Alors que la première version n'autorisait que le calcul des faces cachées avec un nombre limite de couleurs, nous sommes maintenant devant un produit capable de gérer le mode HAM et l'extra-half-bright 64 couleurs. Le rendu est satisfaisant grâce au lissage de Phong qui, combiné à une palette plus étendue et à la possibilité de placer 4 sources de lumière indépendantes, donne des objets plus lisses et restitue des effets de matières. Néanmoins, il ne s'agit pas de Ray-Tracing et les ombres portées ne peuvent être simulées qu'avec un style particulier de polygônes.

VideoScape 2.0 reconnaît automatiquement les formats NTSC américain et PAL européen et s'ajuste en fonction de la norme. Toutes les résolutions de l'Amiga sont supportées, y compris le mode overscan. Au niveau algorithmes, constatons avec satisfaction la présence d'un Z-Buffer. Cette méthode, souvent implantée en « hard » sur les grosses stations et utile à l'élimination des parties cachées, consiste à garder en mémoire une somme d'informations sur les coordonnées de l'axe Z (la profondeur). Ainsi, il est plus rapide de déterminer les positions relatives des objets les uns par rapport aux autres sur cet axe et donc, augmenter la précision et diminuer le temps de calcul. Seul problème, mais il est de taille, le Z-Buffer est d'une gourmandise gargantuesque ! Comptez un méga de Ram minimum, rien que pour l'utiliser en overscan...

Côté animation, VideoScape 3D bénéficie d'une méthode de compression améliorée qui permet de réaliser des séquences assez longues. Le concept des hiérarchies a été introduit et une fonction de suivi automatique d'un objet pendant son déplacement, facilite le travail en éliminant des calculs fastidieux.

En résumé, un logiciel bien au point, idéal pour réaliser des séquences de titrages ou de petits films. Sa rapidité de calcul est un bon point, même s'il n'utilise pas d'algorithmes très gourmands en temps CPU. En revanche, il n'est pas à conseiller pour un débutant, car l'apprentissage peut être assez long.

NOM : VIDEOSCAPE 3D
EDITEUR : AEGIS DEVELOPMENT
VERSION : 2.0
PRIX : 1 400 F
TYPE : ANIMATION 3D
CONFIGURATION : 1 MEGA MINIMUM
UTILISATION OPTIMALE : TITRAGE 3D, MINI CLIPS
POINT FORT : RAPIDITE, COMPRESSION DES IMAGES POINT FAIBLE : FACILITE D'UTILISATION TRES RELATIVE

FORMS IN FLIGHT II

Voici encore un produit pratiquement inconnu dans l'hexagone. Pourtant, ce logiciel ne manque pas de qualités. Il utilise des courbes, comme primitives 3D et dispose, dans la version 2, de caractéristiques de pointe, comme le mappage de texture. On peut parfaitement plaquer plusieurs images IFF sur une forme (jusqu'à 15), quelle soit sa complexité. Un point faible : le mode HAM n'est pas reconnu et le nombre de couleurs à l'écran est donc limité. On notera la présence d'un lissage de Phong qui améliore notablement le rendu, mais pas de module de Ray-Tracing.

L'animation bénéficie de hiérarchies d'objets puissantes, mais le format d'animation ne se conforme pas au standard ANIM, ce qui oblige l'utilisateur à employer le module Fast Flight propre au logiciel. Le gros point faible du programme, est sa facilité d'emploi... inexistante ou presque. Il faut jongler avec les requesters lors de la conception de scènes et l'utilisation du mode entrelacé n'est, de ce fait, pas recommandée. En somme, des fonctionnalités intéressantes, mais difficiles d'accès.

NOM : FORMS IN FLIGHT
EDITEUR : MICRO MAGIC
VERSION : 2
PRIX : 120$ U.S (RARISSIME EN FRANCE)
CONFIGURATION : 1 MEGA MINIMUM
UTILISATION OPTIMALE : ANIMATIONS AVEC HIERARCHIES
POINT FORT : PUISSANTE FONCTION DE TEXTURE MAPPING
POINT FAIBLE : UTILISATION COMPLEXE, NE GERE PAS LE HAM

DESIGN 3D

On se souvient de CAO 3D, premier logiciel français de 3D à sortir sur le marché. Design 3D (voir essai dans Commodore Revue n° 10) est la version « internationale » et améliorée de CAO 3D.

L'écran de travail présente quatre vues différentes dans l'espace et les outils sont complets. On remarquera une fonction de génération automatique de texte en 3 dimensions, ainsi que la possibilité de dessiner à main levée, ce qui est assez rare pour un logiciel de ce type. Au chapitre des regrets, une lenteur certaine et l'absence de réalisme, le logiciel se limitant à 16 couleurs affichables simultanément.

En revanche, certaines fonctionnalités sont très pratiques. Il est, par exemple, possible de sauvegarder un dessin sous forme vectorielle, afin de le réutiliser sous Aegis Draw 2000 ou Professional Page, ou de sortir un fichier au format HPGL, reconnu par toutes les tables traçantes compatibles avec cette norme. Enfin, la sauvegarde au format VideoScape 3D est un plus de plus ! L'édition des caractères bénéficie d'un mode spécial, dans lequel la conception d'un alphabet 3D est assez facilement réalisable. Le module d'animation, simple mais efficace, est compatible avec celui de VideoScape.

Le prix de Design 3D en fait un excellent choix pour débuter en 3D et s'exercer au dessin technique. Beaucoup de fonctionnalités intéressantes, mais une lenteur vite exaspérante sur de gros objets, sont les points les plus marquants de Design 3D. Le système de protection portant sur la documentation se révèle assez énervant.

NOM : DESIGN 3D
EDITEUR : INFOGRAMES
VERSION : 1
PRIX : 800 F
TYPE : MODELISATION-

ANIMATION 3D
CONFIGURATION : 1 MEGA MINIMUM
UTILISATION OPTIMALE : INITIATION A L'IMAGE 3D DESIGN
POINT FORT : UTILISATION FACILE, COMPATIBILITE AVEC D'AUTRES STANDARDS
POINT FAIBLE : LENTEUR, ABSENCE DE REALISME

LES RAY-TRACERS, LE PRESTIGE

La dernière catégorie (la plus prestigieuse ?) est celle des Ray Tracers. Elle comprend les logiciels les plus fascinants, car les plus spectaculaires au niveau du rendu. Cela ne veut pas dire que ce sont les meilleurs pour toutes les applications. Le titrage 3D ne passe pas obligatoirement par le Ray-Tracing et heureusement d'ailleurs... L'engouement pour ce type de logiciel s'explique par la relative nouveauté de l'implantation de telles méthodes de rendu sur micro. L'hyper-réalisme : les ombres portées, les effets de matières et de textures, sont à des années-lumières du graphisme fil de fer et l'impact visuel est évidemment sans comparaison.

Néanmoins, voici un avertissement : soyez sûrs d'avoir réellement besoin du Ray Tracing avant de vous y lancer à corps perdu, car le temps de calcul et la taille mémoire recommandée sont sans commune mesure avec les autres méthodes de visualisation. Cela dit, trois produits permettent de réaliser les fantasmes délirants des infographistes avides de sensations. Parmi ceux-ci, une star incontestée (vous aurez reconnu Sculpt-Animate), un outsider (Turbo Silver) et un monstre, dont la complexité d'emploi n'égale que sa puissance (DBW Render), bien qu'il soit d'une diffusion limitée.

SCULPT-ANIMATE 3D ET 4D

Plus encore que ses capacités de calcul, c'est peut être grâce à son ergonomie que Sculpt-Animate est parvenu à la première place des logiciels de modélisation et d'animation en 3D sur Amiga. Nous vous invitons à vous référer à l'article sur Sculpt-Animate 4D dans ce numéro pour une description détaillée. Dans le cadre de ce dossier, force est de reconnaître que l'éditeur de SA-4D a atteint un niveau très impressionnant, avec des fonctions qu'aucun autre logiciel ne propose, comme la modélisation automatique d'hélices et de spirales. Les modes de rendu ne comptent pas moins de 7 algorithmes différents, du fil de fer au Ray-Tracing avec ombres portées et l'animation propose aussi bien des trajectoires parfaites par courbes splines, ou par interpolations entre plusieurs scènes. Le seul reproche que l'on peut formuler à l'encontre de ce logiciel, est son prix élevé pour la moyenne des possesseurs d'Amiga mais également l'absence de mappage de textures, alors que plusieurs autres logiciels le proposent déjà. La prochaine version devrait répondre à cette attente, en introduisant un mode de mappage très pratique pour l'utilisateur et donc plus long à développer...

La maîtrise de cet outil n'est pas immédiate, mais tout est logique et bien pensé au niveau ergonomie. Sculpt-Animate 4D améliore considérablement l'ancienne version 3D (d'ailleurs toujours en vente) sur ce point et comprend, en plus, tout ce qui est nécessaire à une utilisation réellement professionnelle. Dernier point, prévoyez 3 MO pour travailler confortablement et ne négligez pas l'achat d'une carte accélératrice si vous comptez passer du temps sur ce logiciel. Pour les moins fortunés, ou pour ceux qui ne veulent pas investir tout de suite dans la version professionnelle, sachez que Sculpt 3D et Animate 3D, vendus séparément, vous permettront de vous initier à moindre frais (900 frs pour le modeleur et 1400 frs pour le module d'animation) à l'image de synthèse.

NOM : SCULPT-ANIMATE 4D
EDITEUR : BYTE BY BYTE
VERSION : 2.03
PRIX : 5 000 F (ou SCULPT 3D : 900 F, ANIMATE 3D : 1 400 F)
TYPE : RAY TRACING, ANIMATION 3D
CONFIGURATION : 1 MEGA STRICT MINIMUM, 3 MEGA RECOMMANDE
UTILISATION OPTIMALE : RENDU ET ANIMATION REALISTES
POINT FORT : MODELEUR, QUALITE DU RENDU, SUPPORT COPROCESSEURS
POINT FAIBLE : PRIX, PAS DE MAPPAGE DE TEXTURE

Modeler 3D est un complément idéal à Videoscape 3D

TURBO SILVER 3.0

Turbo Silver n'est pas très répandu, peut-être à tort. Il s'agit en effet d'un logiciel puissant et, qui plus est, très rapide. Son module de Ray-Tracing est sensiblement différent de celui de Sculpt-Animate. Comme nous l'avons déjà précisé, il existe une multitude d'algorithmes, chacun ayant plusieurs variantes pour générer des images en Rey- Tracing

La méthode utilisée dans Silver est le modèle « Octree ». Il permet de découper l'espace en plusieurs zones plus petites, dans chacune desquelles s'exécutent les procédures de Ray- Tracing. Un avantage de cette méthode est la vitesse de calcul, au moins deux fois plus rapide que celle de Sculpt- Animate. A titre d'information, l'Octree est un algorithme idéal pour les machines parallèles de type Transputer, chaque processeur se voyant confier une région de l'espace 3D.

Le revers de la médaille est une fiabilité incertaine. Turbo Silver rend assez souvent visite au gourou sur des scènes complexes. Il ne dispose pas non plus de plusieurs types de rendu « intermédiaires » et le choix est limité au Ray-Tracing, ou au fil de fer. Enfin, l'éditeur d'objet, même s'il a fait de gros progrès, est loin de valoir celui de Sculpt-Animate.

Turbo Silver est un très bon outil pour ceux qui veulent expérimenter, car il permet un réglage précis des paramètres de réflexion des surfaces et incorpore une fonction de mappage de textures. Un module d'animation, simple mais efficace, complète le tout.



Imagine 4D risque d'en convaincre plus d'un

DBW RENDER 2.0

Ce produit, du domaine public, est le plus puissant Ray-Tracer disponible sur Amiga. A cela, une explication simple : ce logiciel tournait à l'origine sur mini-ordinateurs VAX. Spécialement réécrit pour l'Amiga, il permet de réaliser des effets extraordinaires. Il est, par exemple, le seul à pouvoir modéliser des vaques, dispose de textures fantastiques comme le bois, le marbre, combinés à une rapidité de calcul très impressionnante.

Où est le problème, dans ce cas ? Il n'y a pas d'éditeur d'objets. En conséquence, TOUS les paramètres composant une scène sont entrés à la main dans un fichier texte, qui sera relu par le programme. Vu le nombre très important de valeurs que l'on peut attribuer à chacun des paramètres de chaque fonction, la folie guette les moins courageux. Définitivement pas destiné au débutant, DBW Render vous permettra de créer des mondes inconnus et inexplorés par Sculpt et autres Silver, mais au prix d'une ténacité sans bornes et d'un courage sans limites. Si vous ne savez pas où le trouver (le logiciel, pas votre courage !, allez faire un tour du côté du serveur SM1 sur 36-15 qui le propose en téléchargement, mais attention, la note sera salée...

NOM DWB RENDER
EDITEUR DOMAINE PUBLIC
VERSION 2 0
TYPE RAY TRACING
CONFIGURATION · 512 Ko STRICT MINIMUM, 1 MEGA RECOMMANDE
UTILISATION OPTIMALE · ESSAIS DE TEXTURES, EFFETS SPECIAUX
POINT FORT : REALISME, RAPIDITE, TEXTURES
POINT FAIBLE APPRENTISSAGE TRES LONG, PAS D'ANIMATION



Interfonts transforme des polices bitmap standards en polices vectorielles

LES PETITS NOUVEAUX

Avant de conclure, un mot de deux logiciels qui font parler d'eux avant même leur sortie officielle.

IMAGINE 4D

Beaucoup plus proche de nous, puisque sa sortie est maintenant très proche, Imagine 4D, produit par Disc Company et développé en France, risque de rallier à la 3D pas mal de possesseurs d'Amiga rebutés par la complexité générale des logiciels de cette catégorie. Disposant d'une interface utilisateur « à la Caligari », c'est-à-dire avec édition des objets directement en perspective, le petit nouveau est accessible à tous.

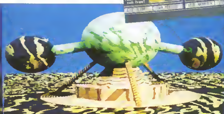
Le module d'animation est tout aussi simple d'accès, tout en permettant de réaliser des séquences qui n'ont rien à envier à pas mal de ses concurrents. Au prix auquel il sera commercialisé (aux alentours de 700 ou 800 f), Imagine a-t-il vraiment des concurrents ? Il dispose en outre d'un mode fil de fer, d'un mode avec faces cachées, et d'un mode de rendu réaliste. La primitive de base n'est pas le polygône, mais les Splines, ce qui permet entre autre la réalisation de sphères parfaitement rondes.

Imagine 4D n'est pas destiné à concurrencer Sculpt-Animate 4D, mais sa facilité d'apprentissage et ses capacités avancées, devraient lui permettre de se tailler une bonne part du marché des logiciels 3D.

CALIGARI

C'est l'arlésienne de la 3D. Disposant d'une interface utilisateur fantastique avec édition des objets directement en perspective et en 3D, ce logiciel mythique (on en parle depuis deux ans) verra-t-il enfin le jour ? Il semblerait que le rendu pose quelques problèmes. De toute façon, sa diffusion devrait rester limitée, vu son prix annoncé (autour de 20 000 F !, qui le destine uniquement aux professionnels. De plus, il semble qu'il ne pourra produire des animations, qu'en étant couplé à un magnétoscope image par image (Single-Frame Controller) qui, à lui seul, coûte le prix de pas mal d'Amiga. Son avenir commercial paraît donc pour le moins incertain.

Le panneau de commandes général de Vidéoscape 3D

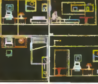


DBW Render est le seul à pouvoir créer ces textures.

CONCLUSION

En guise de conclusion, sachez que les logiciels d'imagerie 3D sont tous plus ou moins gourmands en mémoire. Si vous désirez utiliser Sculpt-Animate 4D professionnellement, pensez à acquérir une configuration Amiga 2000 avec disque dur d'au moins 20 Mégas, 3 MO de mémoire et carte accélératrice (voir à ce sujet l'article séparé sur le logiciel). VideoScape vous demandera moins d'investissement pour le même temps de calcul, mais pas avec la même qualité. Avant de faire votre choix, essayez les logiciels, faites- vous conseiller et évitez les écueils du style apprentissage sur DBW Render... Cela dit, tous ces logiciels vous permettront, à divers degrés, de repousser assez loin les limites de votre Amiga ainsi que celles de votre imagination.

3Demon, bien que peu connu, est un excellent modeleur



Design 3D améliore considérablement l'ancien CAO 3D



Tout ce que vous avez jamais voulu savoir sur le démarrage d'un AMIGA

Nous sommas heureux de vous accueillir dans ce cahier technique qui est destiné à vous informer de manière precise sur des points spécifiques. Cette rubrique, qui se veut à la pointe, se doit de traiter de la dernière version du système d'exploitation. Sachez aussi que la version 1.3 apporte tant de petites choses qu'elle finit par vous simplifier grandement l'Amiga. Si vous n'avez pas encore votre copie du Workbench 1.3, courrez chez votre revendeur agréé, car il doit vous réaliser la copie sur présentation de vos originaux des systemes precédents (1.1 ou 1.2). Si vous souhaitez la documentation française, sachez qu'elle sera disponible sous la forme d'un manuel de 150 pages. Il est impératif de réaliser evant toute chose une copie de travail de cet originel pour éviter tout incident.

Nous avons conçu ce cahier pour qu'il puisse autant servir de référence, qu'apporter un complément à vos connaissances.

Que vous soyez débutant ou expert, ces rubriques sont pour vous.

Que fait l'Amiga lorsqu'il est allumé ?

Il se teste : des programmes verifient, notamment, l'intégrité des processeurs spécialisés et le bon comportement de la mémoire. En cas de probléme, l'ordinateur se bloque en affichant à l'écran une couleur determinee : si c'est bleu, ce sont les co-processeurs qui sont en cause, si c'est vert, c'est soit la mémoire, soit Agnus (qui gére une partie de la mémoire) qui est défaillante, si c'est jaune, une exception a empêché le traitement d'une interruption au niveau du 68000, et si c'est rouge, c'est le KickStart qui est Incorrect

Il se configure : un programme va accéder à une adresse mémoire spécifique $E80000, qui est l'adresse par défaut des cartes d'extension. Si il y a une réponse à cet endroit, et aux endroits suivants, alors ce programme va lire les informations de configuration qui y sont contenues, et construire une liste des extensions, en spécifiant, outre le nom et la marque de la carte, si il s'agit de memoire, de systéme auto-boot, de carte réseaux, de cartes accélératrices. Si la carte nécessite une initialisation, c'est ce programme qui devra la mener. En dernier lieu, le programme va indiquer à la carte, l'adresse à laquelle elle devra repondre. En d'autres mots, les cartes sont initialisées une à une, la mémoire morte d'auto-configuration d'une carte d'extension répond à $000000, que lorsque la carte est en train d'être initialisée, la carte d'extension ne repond que aprés avoir été initialisée à l'adresse indiquée par le systeme. Ainsi en présence d'une carte d'extension mémoire A2052 ou A2058-2 et d'une carte passerelle PC A2088D, la première sera logee de $200000 à $3FFFFF, alors que les 64 Ko de mémoire partagee de la seconde occuperont l'espace de $400000 à $5FFFFF.

Il donne la main au premier programme « utilisateur » qu'il rencontre, c'est-à-dire qu'il cherche une disquette démarrable dans le premier lecteur de disquettes, et si il la trouve, il charge et passe le contrôle au programme contenu dans les deux premiers secteurs de cette disquette (dits « secteurs de boot »).

Si ce petit programme est absent, l'Amiga se trouve en présence d'une disquette soit totalement vierge d'informations, soit tout juste initialisée (« formattée »), il ne peut que (ré)afficher la main demandant l'introduction d'un WorkBench

Si ce programme est un programme de chargement spécialisé (typiquement pour un jeu ou une démo pirate), il va lui-même lancer des programmes qui vont prendre le contrôle de l'ordinateur en utilisant plus ou moins les routines du systéme

Si ce programme est un virus, AIE, AIE, AIE, il a l'occasion de s'installer dans la mémoire et de perturber le fonctionnement des programmes système et utilisateurs

Si ce programe est présent (il est la marque de toutes les disquettes qui peuvent servir de WorkBench, mais peut être installé par l'intermédiaire de la commande CLI INSTALL), il passe le relais aux routines de la bibliothèque AmigaDos (une bibliothèque est un ensemble de fonctions d'interfaçage entre les programmes et la machine). Cela se traduit de manière visible par l'ouverture d'une fenêtre de l'interpréteur de commandes CLI sur le fond bleu de l'écran Workbench. Par ailleurs, l'Amiga-



Dos a aussi déjà exploré un petit peu la disquette de démarrage car il a quelques à priori sur l'organisation logique des répertoires et des programmes ; il a repéré entre autres, les répertoires S et C (voir l'encadré sur les principes de l'AmigaDos)

Le répertoire S des séquences de commandes contient un fichier dénommé Startup-sequence, qui est constitué d'une suite de commandes CLI à exécuter au démarrage. Ce fichier permet donc la configuration de notre ordinateur. Mais il est fortement recommandé de ne pas modifier ce fichier standard, qui concerne le système en général. On modifiera, en revanche plus aisément, le fichier complémentaire StartupII qui apporte des compléments à la configuration.

Pour visualiser ces fichiers et les modifier, il faut recourir à un éditeur de texte (comme ED, MicroEmacs, DME, AZ), et non à un traitement de texte (comme Notepad, Textcraft +, Prowrite), car ces derniers, à moins de sauvegarder les textes en codes ASCII, insèrent des informations de mise en page (comme les polices de caractères, les marges, les gras-soulignés-italiques et autres artifices de présentation), informations qui peuvent empêcher l'exploitation de ce fichier par le système.

Si vous n'avez pas encore exploré votre disquette EXTRAS 1.3, vous n'avez pas découvert le programme MEmacs, qui est dans le répertoire TOOLS ; il est fort agréable et propre à satisfaire bon nombre de programmeurs par son adaptation à l'écriture de texte pur (sans codes de présentation). Comme ce programme est situé sur une disquette différente du Workbench, il peut être ennuyeux de l'utiliser sur un Amiga avec un seul lecteur, mais il existe un programme encore plus simple (pour ne pas dire minimaliste car il ne reconnaît même pas la souris) qui s'appelle ED et qui se trouve dans le répertoire C du Workbench.

Nous utiliserons par conséquent ED de la manière suivante :

— ouvrez une fenêtre SHELL en cliquant sur l'icône SHELL de votre copie de travail WorkBench (on peut se contenter d'une fenêtre CLI, mais attention aux fautes lors de la frappe des commandes) ;

— lorsque vous voyez l'indicatif 1 SYS > de la fenêtre Shell, vous y tapez (après l'avoir sélectionnée) « ED S STARTUP-SEQUENCE » ou « ED S/STARTUPII » (fichier spécialement destiné à la configuration pour l'utilisateur) ;

— pour vous déplacer dans le texte, utilisez les touches du curseur ;

— pour insérer du texte, positionner le curseur et donnez libre cours à votre inspiration ;

— pour effacer une ligne, faites la combinaison des deux touches CTRL et B ;

— pour sauvegarder votre œuvre, tapez sur la touche ESC, puis sur la touche X ;

— pour abandonner, tapez sur ESC, puis sur Q.

Pour donner un exemple concret, imaginons que vous utilisez le programme de mise en page « Professionnal Page » sur un Amiga 2000 avec un disque dur. Ce programme, pour fonctionner correctement, a besoin d'accéder à des fichiers contenus sur les disquettes dénommées PPage et PPageUtil, en conséquence, il les recherche toujours sur les périphériques PPage et PPAgeUtil. Nous souhaitons rassembler tous les programmes de texte dans un répertoire TEXTES sur notre disque dur DH0 : pour créer ce répertoire, nous dupliquons le tiroir EMPTY, grâce à la commande du menu du WorkBench.

De la même manière, nous faisons un répertoire MiseEnPage dans lesquels nous copions tous les fichiers de la disquette PPage par la commande CLI « COPY DF0 JH0 TEXTES/MiseEnPage ALL » et tous ceux de la disquette PPageUtil par « COPY DF2 JH0 TEXTES/MiseEnPage ALL ».

On remarquera que de nombreux fichiers sont les mêmes que ceux du WorkBench, et constituent de bons candidats pour le nettoyage de printemps. Cependant, les polices de caractères de Professionnal Page contenues dans le tiroir FONTS de PPageutil doivent impérativement être conservées, car elles sont nécessaires à son bon fonctionnement. Il faut d'ailleurs noter que ProPage va chercher ses polices dans le tiroir FONTS et qu'il sera nécessaire de déplacer, soit les polices de ProPage dans le répertoire FONTS, soit le pointeur FONTS vers le répertoire qui contient ces polices.

En conséquence, il faut insérer dans le fichier S StartupII, juste avant la dernière ligne « BREAK 1 C », les trois lignes suivantes :

ASSIGN PPAGE JH0 TEXTES/MiseEnPage
ASSIGN PPAGEUTIL PPAGE
ASSIGN FONTS PPAGEUTIL FONTS

En raccourci, voilà quelques assignements qui peuvent vous rendre de grands services (si vous possédez le logiciel, évidemment).

pour DeLuxe Paint II ASSIGN DF1 JH0 :
pour WordPerfect ASSIGN WP JH0 TEXTES/WP
ASSIGN PRINT JH0 TEXTES/PRINT
pour le compilateur Lattice C5.0
ASSIGN LC SYS LC/C
ASSIGN LIB SYS LC/LIB
ASSIGN INCLUDE SYS LC/INCLUDE
ASSIGN QUAD RAM
PATH LC ADD



PRINCIPES DE L'AMIGADOS

Il y a deux principes que l'on ne peut ignorer lorsque l'on considère l'AmigaDos : il est pensé économique, c'est-à-dire qu'il ne charge que ce qui est nécessaire, grâce à une construction modulaire et il est virtuel, car il a une approche identique, quelques soient les entités qu'il manipule (disquettes, disques durs, disques virtuels, réseaux, ports d'entrées-sorties, ...).

Cette modularité extrême peut se révéler gênante et bon nombre de nos « trucs » viseront à mieux configurer nos ordinateurs.

L'AmigaDos gère essentiellement les périphériques (« devices ») de manière standard, au travers de gestionnaires (« devices drivers ») qui ont pour rôle d'adapter les commandes aux spécifités du périphérique : ainsi, copier un fichier d'un répertoire dans un autre, l'envoyer sur l'imprimante ou l'envoyer dans une fenêtre, fait appel à la même commande :

COPY COPY df0 s/startup-sequence RAM
COPY df0 s/startup-sequence PRT
COPY df0 s/Startup-sequence
CON 20/20/400/100

puisque c'est le destinataire (Ram-Handler, printer device ou AmigaDos) qui fera le boulot. Cette organisation permet une très grande flexibilité, parfaitement illustrée par l'ajout dans la version 1.3 du gestionnaire de console NEW-CON, qui ajoute aux banales fenêtres CON, des possibilités d'éditions à l'aide des touches de curseurs. D'une certaine manière, on peut dire que l'AmigaDos repose sur cette standardisation des entités qu'il manipule (il est en cela extrêmement proche des systèmes UNIX). Ainsi l'AmigaDos connaît le port série sous le nom de SER :, le port parallèle sous celui de PAR :, l'imprimante sous celui de PRT :, les lecteurs de disquettes sous ceux de DF0 :,DF1 :,DF2 :,DF3 : et les disques durs sous ceux de DH0 :,... et JH0 :,... Il connaît aussi deux disques virtuels en mémoires RAM : et RAD :, un système d'intercommunication PIPE :, un port série non bufferisé AUX : et des tonnes d'autres choses que vous pouvez découvrir, en tapant la commande CLI « INFO ». J'espère que vous avez remarqué que chacun de ces noms est terminé par un « : », c'est la marque qui permet à l'AmigaDos de faire appel au gestionnaire approprié (qu'il soit inclus dans l'AmigaDos ou présent de manière séparé). Le principe de ces NOMS : a été étendu à l'utilisation de périphériques virtuels, en quelque sorte on peut associer un surnom TOTO : à un périphérique deja connu, ou plutôt à un endroit précis de ce périphérique. C'est-à-dire en fait à un répertoire d'un périphérique pour autant qu'il le permette. Ainsi, on peut associer le surnom PERSO : au sous-répertoire « t » de la disquette contenue dans le premier lecteur par la commande CLI « ASSIGN PERSO : df0 :t », cela permet de remplacer toutes les références à df0 : t par un renvoi sur PERSO :. L'AmigaDos exploite à fond cette possibilité pour retrouver ses petits, car il est bâti sur de nombreux fichiers qu'il a fallu répartir entre plusieurs répertoires. Les commandes du système : DIR, COPY, TYPE, ... ont été regroupées dans un répertoire C (C comme commandes), les fichiers qui contiennent des suites de commandes à exécuter sont dans le répertoire S (S comme sequence de commandes), les bibliothèques chargées à la demande sont dans les répertoires LIBS : et L :, les gestionnaires de périphériques sont dans le répertoire DEVS : (DEVS come devices), les polices de caractères sont dans le répertoire FONTS : et les utilitaires avec une icône pour l'utilisation depuis le WorkBench, sont dans le répertoire SYSTEM. Si l'utilisateur n'utilisait qu'une seule disquette, l'AmigaDos pouvait se contenter d'aller chercher les fichiers nécessaires dans les répertoires de la disquette, mais il lui fallait en fait conserver des indices sur la disquette de démarrage (supposée contenir les informations nécessaires au système) et ses répertoires, pour pouvoir y faire appel : c'est l'explication de ces requêtes « Please insert volume copy of WorkBench in any drive ». Pour construire ces indices, l'AmigaDos procède comme suit : la disquette de démarrage se voit munie du surnom « SYS : », puis c'est au tour des répertoires nécessaires au système c, l, libs, devs, fonts, s, t, qui gagnent les surnoms C :, L :, LIBS :, DEVS :, FONTS :, S :, T :. On a vu plus haut que l'AmigaDos savait appeler les gestionnaires spécifiques série, parallèle, lorsque les surnoms SER :, RAM :,... étaient présents dans un nom de fichier. De manière similaire, lorsqu'il sera en présence de surnoms SYS :, C :,... il les remplacera par les références complètes de la disquette ou des répertoires. Pour vous en persuader, examinez les informations fournies par la commande CLI « ASSIGN », vous y trouverez à la fois les raccourcis des répertoires (« directories ») et les périphériques (« devices »). Si vous m'avez suivi jusqu'ici, vous comprendrez que la commande CLI « DIR C : » est équivalente à « DIR SYS : C » (ou à « DIR C », si votre répertoire par défaut est votre disquette Workbench). En utilisant la commande CLI « INFO », vous découvrirez que l'AmigaDos, non content de connaître les lecteurs de disquettes comme les devices DF0 :, DF1 :,..., connaît aussi les disquettes par

leurs noms, car il transforme le nom d'une disquette en surnom, en lui suffixant le « : ».

Ainsi, même avec un lecteur, vous pouvez obtenir le contenu de la disquette « Extras 1.3 », en tapant la commande CLI DIR « EXTRAS 1.3: » depuis votre Workbench, car l'AmigaDos vous demandera d'insérer le volume EXTRAS 1.3 (attention, les guillemets sont impératifs en raison du caractère espace contenu dans le nom).

Tout ceci acquiert une grande utilité avec les extensions mémoires et les disques durs. En effet, imaginez que vous copiez toutes les commandes du répertoire C: dans le disque virtuel RAM: (à l'accès instantané) par la commande CLI « COPY C: # ? RAM: test », il suffit alors de compléter par « ASSIGN C: RAM: test » pour qu'aussitôt les commandes du CLI s'exécutent depuis la mémoire vive. Il faut préciser cependant le rôle de l'interpréteur CLI : lorsqu'on tape un nom de commande, le CLI va d'abord demander à l'AmigaDos de charger cette commande depuis le répertoire courant et, en cas d'échec, il va recommencer en ayant transformé le nom, en lui préfixant l'indicatif du répertoire des commandes C:.

De manière plus générale, on peut taper sans remord des noms tels que DIR, COPY, INFO, LIST, puisque le CLI va chercher à trouver ces commandes dans toute une liste de répertoires, qui définissent une sorte de chemin de recherche faisant au minimum référence au répertoire courant et à C:. C'est la commande PATH qui permet de visualiser et de modifier ce chemin. Si nous reprenons notre idée de copier les commandes en mémoire, on peut se contenter de ne copier que les commandes les plus utilisées par la commande CLI « COPY C: DIR|COPY|DELETE|CD|ED RAM: test » et de rajouter ce répertoire au chemin de recherche par la commande CLI « PATH RAM: test ADD ».

En ce qui concerne l'utilisation d'un disque dur, la commande ASSIGN permet de rattacher les noms des répertoires systèmes (C:, S:, DEVS:, L:, LIBS:, FONTS:, ...) aux répertoires correspondants du disque dur (bien plus performant qu'une simple disquette).

De même, la commande CLI « EXECUTE », qui permet de faire exécuter les commandes CLI contenues dans un fichier (à l'instar du startup-sequence), exploite la technique des noms virtuels pour trouver le fichier à exécuter dans le répertoire S: des fichiers-séquence. Ainsi les commandes « EXECUTE STARTUP-SEQUENCE » et « EXECUTE S: STARTUP-SEQUENCE » sont strictement équivalentes.

La commande CLI « RUN », qui lance un programme en multi-tâches en créant un CLI juste pour l'exécuter, tire parti des possibilités du chemin de recherche (PATH), puisqu'elle explore tous les répertoires spécifiés à la recherche du programme désiré par l'utilisateur. Ainsi, si nous utilisons un programme antivirus (par exemple VirusX) contenu dans le répertoire UTIL, nous pourrons l'utiliser de manière fort simple, en ajoutant le répertoire UTIL au chemin de recherche par la commande « PATH SYS: UTIL ADD » et le garder disponible en permanence, en le lançant en multi-tâches par la commande « RUN VirusX ».

Ces deux commandes peuvent être tapées uniquement lorsqu'elles sont nécessaires, mais elles se révèlent d'une telle utilité, qu'elles mériteraient d'être inscrites dans les fichiers de démarrage.

LE STARTUP SEQUENCE

Voici le contenu de ce fichier mystérieux startup-sequence, faisant partie du répertoire S de votre WorkBench 1.3 (les commentaires (précédés d'un point virgule) ont été ajoutés pour une meilleure compréhension).

Addbuffers df0: 10 ;ajoute 10 buffers de 512 octets pour la gestion du premier lecteur de disquettes (en règle générale,on ne dépasse pas les 22 buffers, car ils consomment de la mémoire vidéo)

c :SetPatch >NIL: ;corrige des erreurs dans les routines de la mémoire morte, de plus, la redirection vers NIL:, fait disparaître les messages du programme

cd c: ;le répertoire des commandes devient le répertoire courant, ce qui permet de gagner du temps en raccourcissant le parcours du chemin de recherche

echo « A500/A2000 F Workbench disk. Release 1.3 version 34.20*N »
; affiche la chaîne de caractères contenue entre les guillemets (elle peut contenir des caractères de contrôle, comme la combinaison *N qui insère une ligne supplémentaire)

Sys :System/FastMemFirst ;ré-ordonne la liste des espaces disponibles, afin de rendre prioritaire les extensions réellement rapides (peut se révéler très importants pour la gestion des disques durs) ; c'est la mémoire en C00000 qui, ni vidéo (« chip »), ni rapide (« fast ») est concernée

BindDrivers ;informe le système de la configuration matérielle, en faisant le lien entre les cartes d'extensions et les bibliothèques contenues dans le tiroir Expansion (par exemple, entre les cartes contrôleurs A2090/A2090A et le gestionnaire



HdDisk, ou entre les cartes passerelles A2088XT/A2286AT et la bibliothèque Janus Library
SetClock load ;met le système à l'heure à partir de l'horloge sauvegardée par batterie
FF >NIL : —0 ,accelere l'affichage des polices de caractères non proportionelles
resident CLI L :Shell-Seg SYSTEM pure add ,charge le super- interpreteur de commande SHELL en résident, c'est-à-dire qu'il n'en existera qu'un seul exemplaire, quelque soit le nombre de processus qui y font appel et qu'il ne sera pas nécessaire de le charger depuis une disquette, puisqu'il est présent en mémoire.
resident c :Execute pure ;la comande EXECUTE (declarée PURE car réentrante et réexécutable), est elle aussi installée dans la liste des programmes residents pour rendre l'exécution des fichiers scripts plus rapide et plus facile (grâce à la commande PROTECT, on peut indiquer qu'un fichier de séquence de commandes est à EXECUTEr lorsqu'on tape son nom)
mount newcon : ,charge le gestionnaire de fenêtre avec éditeur de ligne incorporé, il permet en autre le rappel des lignes précédentes et leur modification (très pratique pour corriger les erreurs de frappe)
;une ligne de commentaire pour aérer le listing
failat 11 ,modifie le niveau d'erreur qui provoque l'arrêt de l'execution de ce fichier, en d'autre termes, si des commandes renvoient des codes d'erreurs non fatales (inferieurs à 11), l'exécution se poursuivra
run execute s :Startupll ,on lance un second processus CLI pour exécuter le fichier S Startupll, mais comme on a remplacé le CLI par le SHELL avec la commande RESIDENT, les commandes contenues dans ce fichier pourront profiter des avantages du SHELL, (en fait, elles pourront être rendues residentes de manière à être extrêmement rapides)
wait >NIL : 5 mins ;déclenche une attente de 5 minutes pour laisser les autres processus mener à bien la suite du démarrage avec en particulier la configuration logicielle du systeme au goût de l'utilisateur , heureusement cette attente va être interrompue par un signal envoyé à la fin de la configuration par le fichier S Startupll, en conséquence, WAIT va retourner un code d'erreur 10 qui ne sera pas pris en compte en raison de la commande FAILAT 11, (il ne sera pas non plus affiché en raison de la redirection vers le périphérique nul NIL :) et l'exécution reprendra avec la commande suivante

, un peu d'esthétique
SYS :System/SetMap F ;charge le clavier français (le chemin complet d'accès au fichier, est donné pour gagner du temps et parce que le répertoire courant est toujours C :).
path ram: c: sys :utilities sys :system s: sys :prefs add ,ajoute de nombreux répertoires (presque trop) au chemin de recherche, ce chemin étant indiqué dans le premier processus CLI, il sera pris par défaut pour tous les suivants.
LoadWB delay ,charge l'interface graphique WorkBench avec menus déroulants et icônes, l'option delay force une attente de 3 secondes pour permettre la fin des accès au lecteur (les performances sont dégradées lorsque plusieurs programmes tentent d'accéder au lecteur simultanément).
endcli > NIL : ,termine le processus qui exécutait ce fichier de commandes, la fenêtre CLI disparaît.

De manière identique, voici le contenu de son compagnon, le fichier **startupII**, qui est l'endroit idéal pour effectuer des modifications (d'une manière générale, il n'est pas conseillé de modifier le premier fichier s startup-sequence
resident c :Resident pure ,même la commande RESIDENT est rendue résidente, en conséquence elle aussi sera exécutée depuis la mémoire.
resident c :List pure ;les commandes LIST, CD, MOUNT, ASSIGN, MAKEDIR sont rendues résidentes
resident c :CD
pure resident c :Mount pure
resident c :Assign pure
resident c :Makedir pure
;resident... IF, ENDIF, ELSE, SKIP, ENDSKIP, ECHO ,optionnellement, si on a beaucoup de mémoire on peut rendre ces commandes (surtout utilisées dans les séquences) résidentes
makedir ram :t , le répertoire t est crée dans le disque virtuel, ce qui a aussi comme conséquence de charger le gestionnaire correspondant, et provoquera l'apparition de l'icône associée
assign T : ram :t ,ce répertoire nouvellement crée devient le répertoire des fichiers temporaires (par exemple ceux crées lors de l'exécution de sequence contenant des paramètres)
makedir ram :env ,création d'un répertoire pour stocker les variables d'environnement (méthode fort peu gracieuse, vivement la version suivante du SHELL)
assign ENV : ram :env ,ce répertoire reçoit le nom ENV
makedir ram :clipboards ,création d'un répertoire pour permettre les échange de données entre applications
assign CLIPS : ram :clipboards ,il reçoit en conséquence un nom logique CLIPS , pour devenir une sorte de périphérique virtuel (les applications qui souhaitent échanger leurs données, mettent les données issues d'un Couper/Coller dans un fichier sur ce vrai-faux périphérique accessibles à tous
mount speak : , informe le système que le périphérique SPEAK (qui vocalise le contenu des fichiers qu'on lui expédie) existe, les paramètres sont contenus dans le fichier DEVS MountList
mount aux : ,de manière identique, c'est le périphérique AUX (port série non bufferisé) qui sera désormais reconnu (à noter que les gestionnaires décrits dans MountList ne seront chargés que lorsqu'on accedera aux périphériques)
mount pipe : ,ici, il s'agit de l'installation des tubes qui permettent les communications entre processus
resident Mount remove ,les commandes MOUNT, ASSIGN, MAKEDIR sont retirées de la liste des programmes résidents, car elles ne seront plus à-priori utilisées intensivement
resident Assign remove.'
resident Makedir remove
; ligne vierge censée ameliorer la lisibilité **break 1 C** , envoie un signal d'interruption complet (C) au premier processus CLI (celui du fichier S Startup-Sequence), a pour résultat de stopper la commande WAIT et de permettre la poursuite de l'exécution du fichier , pas d'autre commande, la Commande EXECUTE s'arrête donc là et le processus qui evait été crée par la commande RUN disparaît.

HISOFT BASIC, LE LANGAGE HI-TECH

L'un des tous premiers gestes d'un possesseur d'Amiga, est d'insérer la disquette Extras dans le lecteur , après tout, elle est fournie avec le système et son nom laisse présager un contenu passionnant. Si l'utilité de certains fichiers n'est pas toujours très claire, on comprend vite qu'en cliquant sur l'icône de l'AmigaBasic, on se trouve plongé dans le monde de la programmation L'apprentissage de celle-ci est un alibi souvent evancé lors de l'achat d'un ordinateur, surtout lorsqu'il est acheté dans un cadre familial Cependant, les premières heures écoulées, la population se scinde en trois parties, le premier groupe est composé de personnes qui, pour des raisons diverses, abandonnent la programmation, le deuxième groupe de personnes découvre l'Amiga-Basic et s'en trouvent satisfaits (souvent, leur premier langage est le Basic) et les membres du troisième s'irritent des contraintes et des imperfections de l'AmigaBasic.



LE PASSAGE AU NIVEAU SUPERIEUR
Le Basic HiSoft Basic intéressera principalement les participants des deux derniers groupes, même si on peut penser qu'il pourrait réconcilier les plus timides avec l'informatique. Avant de le décrire, il me faut expliquer brièvement ce à quoi on peut le comparer. Il ne faut pas chercher à démolir l'AmigaBasic, car ce n'est pas la base du langage qui doit être mis en cause, mais plutôt son implementation ; après tout, il a de très vastes capacités dans l'interface avec le système (gestion des menus, de la souris, fonctions graphiques), il dispose de structures permettant une écriture propre et une mise au point rapide, ses instructions appartenant à la norme Microsoft. On peut lui adresser trois reproches : l'absence de fiabilité (certaines opérations ont pour conséquence une séance forcée de méditation transcendantale), une lenteur pénalisante et l'absence de certaines fonctions (si on a pris des habitudes avec un autre langage). Il importe de distinguer les produits « Basic » en fonction de leur caractère innovateur par rapport à l'AmigaBasic. En effet, il y a deux options : soit vous cherchez à rendre l'AmigaBasic plus rapide et plus agréable à utiliser (c'est l'optique AC-Basic/HiSoftBasic), soit vous cherchez à le remplacer par un Basic différent (optique de True Basic et de GFA-Basic). L'AC-Basic est un compilateur destiné à transformer les programmes interprétés de l'AmigaBasic en programme à part entière. Moyennement efficace, il apporte fiabilité et rapidité en étant compatible, mais sans proposer des fonctionnalités supplementaires. Le langage True-Basic est un Basic efficace, qui a la particularité d'exister sur d'autres machines et d'offrir, en conséquence, une bibliothèque de fonctions identiques pour chaque système, au détriment d'un vocabulaire qui lui est propre, il n'exploite pas en conséquence toutes les capacités de l'Amiga, mais peut être le choix pour un portage d'une machine à l'autre. Le GFA-Basic est un langage à part, car c'est un dialecte de Basic (avec sa syntaxe et son vocabulaire), totalement structuré, extrêmement étendu et hyper-rapide. Les performances sont époustouflantes, mais requierent une plus grande finesse dans la programmation. L'interface avec le système est encore un peu bancal, car elle est trop inspirée encore du programme Atari. Le produit d'Hi-Soft se range dans la catégorie des clônes de l'Amiga-Basic, il se veut résolument compatible avec son aîné, mais à la différence de l'Ac-Basic, il a été conçu pour en prendre la place. Il s'agit en réalité d'un environnement complet, car à côté du package Basic, qui contient un éditeur avec le compilateur intégré et le compilateur sous forme indépendante, Hi-Soft propose aussi un kit pour le developpement en langage assembleur (Devpac2) qui fournit un débuggeur (Monam2), utilisable sur les programmes Basic, compilés. Evidemment, on peut s'interroger sur l'intérêt d'acheter deux logiciels (il est vrai que le débugger n'est absolument pas indispensable), cependant il est fort agréable de disposer d'un environnement similaire pour apprendre ou développer dans deux langages vedettes sur Amiga (le Basic et l'Assembleur). Examinons tout d'abord les différences au niveau du langage, qui peuvent gêner la transition entre l'interpreteur AmigaBasic et le compilateur Hi-Soft. Comme, le compilateur ne peut travailler que sur des fichiers ASCII sans caractères de contrôle, il faut donc décompacter les fichiers issus de l'AmigaBasic en les sauvant avec l'option ASCII. En contrepartie, l'utilisateur est libre de prendre l'éditeur de son choix (même si l'environnement intégré éditeur-compilateur est très attirant). Les instructions concernant la gestion de l'interpréteur, sont le plus souvent absentes, car elles n'ont pas de sens dans un programme compilé ; ainsi LOAD, SAVE, LIST, CONT, DELETE ne sont pas reconnues. L'oubli des instructions COMMON (pour le partage des donnees entre programmes chaînés) et RESUME NEXT (pour la gestion des erreurs) est légèrement ennuyeux, sans plus. Des instructions ont été modifiées ou ajoutées, en voici la liste réalisée par votre serviteur : BIN$ (fournit la représentation en numerotation binaire d'un entier), BLOAD (charge un fichier binaire), BSAVE (sauve une zone mémoire dans un fichier binaire), CALL LOC (complémente la fonction CALL pour l'appel de sous-programmes), CLEAR (qui remet les variables a zéro, n'a pas tout à fait le même sens, puisqu'elle ne peut redéfinir les espaces mémoire disponibles), COMMAND$ (fournit les arguments de la ligne de commande qui a lancé le programme), COMMON SHARED (déclare que les variables et tableaux spécifiés, sont accessibles par les sous-programmes), CONST (associe des noms de variables à des valeurs entières), CVFFP/MKFFP$ (convertit les réels simple précision en chaîne de caractère et vice versa pour le stockage dans des fichiers à accès direct), DECR/INCR (incrémente et décrémente une variable de un), DEF FN (définit une fonction (sur plusieurs lignes si necessaires avec l'accès aux variables globales), DO...LOOP (sorte de super structure WHILE/UNTIL...WEND. Permet de tester au début ou à la fin de la boucle, ou d'en sortir très proprement par EXIT DO), EXIT ?? (permet de sortir de n'importe quelle définition, block ou instruction structurée, par exemple EXIT DO, EXIT FUNCTION, EXIT IF, EXIT FOR, EXIT SELEC), FEXISTS (teste l'existence d'un fichier), FILL (opère un remplissage d'une zone par une couleur, LCASE$/UCASE$ (convertit une chaîne de caractéres en minuscules ou en majuscules), LOCAL (définit une variable comme automatique dans un sous-programme, à chaque appel récursif, une nouvelle variable est créée), LOG10/LOG2 (complétent



le fonction LOG en donnant les logarithmes en base 10 et en base 2), MDIR/RMDIR (crée et supprime un répertoire depuis un programme), PCOPY (envoie le contenu de l'écran sur l'imprimante sous la forme d'un dump graphique), REDIM (redimensionne un tableau), REPEAT. END (structure de boucle extrêmement générale sans condition, mais dotée d'une issue par EXIT), RESET (constitue un équivalant de CLDSE pour les fichiers), SELECT .CASE END SELECT (structure de test pour une variable), STATIC (permet de spécifier si une variable persiste entre les appels, ou si un sous-programme n'est pas récursif), SYSTAB (retourne l'adresse d'un tableau contenant des pointeurs sur des données systèmes, à manipuler avec précaution !), VARPTRS (fournit l'adresse du sous-programme, à utiliser avec CALLS), WINDOWS (permet la création de fenêtres avec beaucoup plus de paramètres que dans l'AmigaBasic)

En résumé, le HI-Soft Basic dispose d'instructions structurées, plus nombreuses et plus cohérentes (avec la possibilité de sortir par un EXIT dans tous les cas), les plus agréables étant, à mon avis, le SELECT CASE qui remplace avantageusement des quantités de IF THEN ELSE et le DEF FN multi-lignes, qui sont une autre sorte de sous-programmes. Il dispose aussi de quelques fonctions pour l'interface avec les programmes en langage machine, puisqu'il simplifie le chargement et l'appel des sous-programmes écrits dans ce langage. Il offre enfin une plus grande liberté de plusieurs manières et dans celle des sous-programmes qui peuvent être récursifs (s'appeler eux-mêmes). En règle générale, les fonctions acceptent exactement les mêmes paramètres, à l'exception notable de CALL/CALLS pour l'appel de sous-programmes en langage machine. L'HI-Soft Basic diffère tout spécialement dans sa gestion des nombres réels en simple précision pour lesquels il utilise un format moins précis, mais beaucoup plus rapide (il utilise le format des Fas Floating Point de Motorola au lieu du format IEEE). De cette différence pourraient découler des différences subtiles entre les versions interprétées et compilées, mais je n'ai pu le mettre en évidence dans des programmes courants. Il ressort de cette étude approfondie, qu'il est aisé d'écrire des programmes Basic qui tourneront à la fois sous l'interpréteur et sous forme compilée. Cependant, l'usage des fonctions nouvelles apportées par le Hi-Soft Basic, est tout à fait compréhensible s'il concerne l'interface avec des routines en langage machine, ou des structures de contrôle plus évoluées

L'ENVIRONNEMENT INTEGRE

Un des atouts de ce produit est l'environnement intégré, dans lequel on trouve un éditeur de texte et un compilateur, dont les nombreuses options sont sélectionnables dans un menu. L'éditeur, rapide, est limité : il reconnaît à peine la souris pour positionner le curseur, il fait appel exclusivement au clavier pour les manipulations de blocs de textes, il n'a pas assez de fonctionnalités dans les menus. Cependant, on arrive à s'accomoder de ses différences, car il y a de nombreux raccourcis de menus au clavier et les requesters sont superbes (ils proviennent de la bibliothèque de routines ARP, dont le but avoué est de remplacer l'AmigaDos). Le compilateur comprend un nombre impressionnant d'options, mais dans la réalité, on utilisera toujours les mêmes. Il offre, entre autre, la possibilité d'inclure, au moment de la compilation, un fichier à l'intérieur du programme (très utile si vous avez déjà mis au point un ensemble de routines), ou celle de générer des programmes, soit indépendants, soit nécessitant la bibliothèque du Hi-Soft Basic pour fonctionner (dans le premier cas, vous êtes libres de distribuer votre chef-d'œuvre). Il est même possible de produire un code totalement indépendant, ou des modules, qu'une édition de liens ultérieurs, permettra de lier à des programmes en C ou en assembleur. Il propose notamment de nombreuses vérifications de la correction des opérations, des accès aux tableaux, un débordement de la pile, l'overflow des variables, ou l'ajout de numéros de lignes et de symboles pour faciliter le débuggage. En raison de la vitesse du compilateur, on dispose aussi d'un pseudo-interpréteur, car il suffit de compiler en mémoire pour exécuter le programme. Les programmes qui utilisent la bibliothèque partagée de Hi-Soft, permettent d'économiser la mémoire et puisque cette bibliothèque est présente dans le compilateur, il est possible de conserver le compilateur, l'éditeur, l'éditeur et la source lors de l'exécution d'un programme (ce n'est pas le cas avec le compilateur AC-Basic, plus gourmand). L'interface avec le système fait appel au même mécanisme de l'AmigaBasic, on déclare au préalable les bibliothèques et fonctions systèmes utilisées, pour pouvoir effectuer des CALL, en conséquence, le passage des paramètres est toujours aussi peu pratique, mais on se débrouille (on est loin de la pléthore de fonctions du GFA-Basic). Le manuel en anglais, de près de 350 pages, est exemplaire, car il décrit le produit, il donne des conseils, il commente un exemple complet et raffiné (les tours de Hanoï), il fournit un descriptif exhaustif et alphabétique de toutes les fonctions et contient, pour le programmeur chevronné, des annexes fort intéressantes sur le portage des programmes et l'interfaçage avec l'assembleur. Il est, de plus, livré avec le livre « AmigaBasic Inside and Out », la version anglaise de l'excellent « Grand Livre de l'AmigaBasic » des éditions Micro-Application

B. de Mil

L'ASSEMBLEUR 68000 N° 8

« chose promise, chose due », aussi allons-nous voir de plus près comment sont construites les structures d'écran et de fenêtre, nécessaires à toute ouverture d'un quelconque de ces éléments.

Avant tout, deux petites précisions : premièrement, une structure n'est rien d'autre qu'un bloc de paramètres en mémoire (le nom vient du langage C, où les structures sont couramment employées). Et deuxièmement, ne confondez pas « structure Screen » et « structure NewScreen ». La seconde est la structure dont vous allez effectivement passer l'adresse à Intuition pour l'ouverture d'un nouvel écran, la première étant la structure qu'Intuition s'est bâtie elle-même pour gérer votre écran. La remarque est également valable pour les structures Window et NewWindow.

Un structure d'écran (NewScreen) se compose de 32 octets, arrangés comme suit :

Octets	Description
0, 1	Position X de l'écran
2, 3	Position Y de l'écran
4, 5	Largeur
6, 7	Hauteur
8, 9	Nombre de plans de bits
10	Detail pen
11	Block pen
12, 13	View modes
14, 15	Screen Type
16, 17, 18, 19	Font
20, 21, 22, 23	Default Title
24, 25, 26, 27	Gadgets
28, 29, 30, 31	Bitmap

Voyons maintenant tout cela de plus près.

Les deux premiers mots indiquent la position en X et en Y du nouvel écran, relativement au coin supérieur gauche de l'affichage (bref, le moniteur). Seule la position en Y a ici une importance, un écran ne pouvant être que « monté » ou « descendu » (à l'aide de la souris ou par programme). La position en X n'a été implémentée par les concepteurs de l'Amiga, que dans un souci de compatibilité avec d'éventuelles futures versions du système.

Les deux mots suivants indiquent respectivement la largeur et la hauteur de l'écran.

Il faut ensuite définir le nombre de couleurs que notre écran sera capable d'afficher, ce qui revient à définir un certain nombre de plans de bits. Plus ce nombre est élevé, plus le nombre de couleurs représentables simultanément l'est aussi. La relation est la suivante : nombre de couleurs = 2 puissance nombre de plans de bits. Le nombre maximum prévu par Intuition est de 5, ce qui permet d'afficher 32 couleurs.

Les octets « Detail Pen » et « Block Pen » indiquent respectivement le numéro du registre de couleur à employer pour dessiner la ligne de titre et les gadgets, ainsi que la couleur d'écriture et le numéro du registre de couleur, à employer pour les gadgets sélectionnés et le fond du texte.

Le mot appelé « View Modes » sert à définir le mode de représentation de l'écran. Voici la signification et le nom des différents bits utiles de ce mot lorsqu'ils sont positionnés :

- bit 15 : HIRES (mode haute résolution, 640 x 400)
- bit 11 : HAM (mode Hold And Modify)
- bit 10 : DBLPF (mode Dual PlayField)
- bit 8 : GENLOCK (l'image provient d'une source vidéo externe)
- bit 7 : EXTRAHALFBRITE (mode extra halfbrite, eh oui madame)
- bit 3 : LPEN (mode Stylo Optique branché sur le port 1)
- bit 2 : LACE (mode Interlace)

Les autres bits devraient, pour bien faire, être mis à 0 dans la structure, Intuition se chargeant toute seule comme une grande de les positionner à sa guise.

Le mot « Screen Type » qui vient par la suite, définit le type de l'écran. Apparemment, personne ne sait exactement à quoi il sert, mais une valeur standard de 15 fonctionne toujours.

Et on arrive aux quatre derniers mots longs qui compose cette structure NewScreen. Avec en tête du peloton, « Font », qui détermine l'adresse de la fonte à utiliser dans le nouvel écran. Il suffit pour cela de définir une structure TxtAttr décrivant la nouvelle fonte et de placer ici son adresse. Comment ? Vous préférez la fonte « Topaz » par défaut ? Pas de problème, il suffit de mettre ce mot long à 0. Facile, non ? « Default Title » est l'adresse du titre de l'écran (par exemple, le titre de l'écran du WorkBench est « WorkBench Screen »). Si vous ne voulez pas de titre particulier, indiquez 0.

« Gadgets » doit pour l'instant, dans l'état actuel d'Intuition, être fixé sur 0. Il sera peut-être utilisé plus tard...

Et finalement « Bitmap » désigne l'adresse d'une Bitmap personnelle, si le flag CUSTOMBITMAP du mot « Type » est fixé. Comme ce n'est apparemment jamais le cas, autant le mettre à 0 (c'est même impératif).

Voilà, notre structure NewScreen est complète. On transmet son adresse à Intuition via la fonction OpenScreen (cf. le mois dernier) et le tour est joué,

notre écran est ouvert. En retour, Intuition renvoie un « handle » d'écran, c'est-à-dire un gestionnaire, qui sera utilisé lors de chaque accès à notre écran. Ce « handle » est en fait un pointeur sur une structure Screen. Elle est composée de quelques 342 octets, aussi vous ne m'en voudrez pas de la passer sous silence. D'autant plus qu'elle est entièrement détaillée dans pas mal de bouquins et,notamment, dans « Le livre du Graphisme » chez Micro- Application.

OUVRE UN PEU LA FENETRE

L'opération est quasi-identique pour ouvrir une fenêtre : passage de l'adresse de la structure NewWindow à Intuition, appel de la fonction OpenWindow et sauvegarde du handle retourné. Voyons de plus près le structure de la structure (Excusez-moi pour les répétitions, mais bon, on fait ce qu'on peut...) NewWindow. Elle est composée de 48 octets :

Octets	Description
0, 1	Position X
2, 3	Position Y
4, 5	Largeur
6, 7	Hauteur
8	Detail Pen
9	Block Pen
10, 11, 12, 13	Flags IDCMP
14 15 16 17	Flags
18, 19, 20, 21	FirstGadget
22 23 24 25	CheckMark
26, 27, 28, 29	WindowTitle
30, 31, 32 33	Screen
34, 36, 36, 37	Bitmap
38, 39	Largeur minimale
40, 41	Hauteur minimale
42, 43	Largeur maximale
44, 45	Hauteur maximale
46, 47	Type d'écran

Et c'est reparti pour l'étude de détail. Les quatre premiers mots parlent d'eux-mêmes, il s'agit de la position et de la taille de la fenêtre lors de son ouverture. On trouve ensuite les deux octets Detail Pen et Block Pen qui se comportent de la même manière que dans la structure NewScreen. Les flags IDCMP (Intuition Direct Communication Message Ports) méritent plus d'attention. Il s'agit d'un mot long, destiné à demander à Intuition, de prévenir le programme « père » de la fenêtre, des divers événements qui peuvent survenir. Seuls les vingt premiers bits ont une signification. Voici les valeurs possibles :

$000001 SIZEVERIFY
$000002 NEWSIZE (modification de la taille de la fenetre)
$000004 REFRESHWINDOW (redessin du contenu de la fenêtre)
$000008 MOUSEBUTTONS (un des boutons de la souris est enfoncé)
$000010 MOUSEMOVE (la souris a été deplacee)
$000020 GADGETDOWN (un gadget a été appelé)
$000040 GADGETUP (idem)
$000080 REQSET (un requester a été appelé)
$000100 MENUPICK (une entrée du menu a été selectionnée)
$000200 CLOSEWINDOW (la fenêtre a eté fermee)
$000400 RAWKEY (une touche du clavier est enfoncée)
$000800 REQVERIFY
$001000 REQCLEAR
$002000 MENUVERIFY
$004000 NEWPREFS (modification des préférences)
$008000 DISKINSERTED (une disquette est mise dans un drive)
$010000 DISKREMOVED (une disquette est enlevée d'un drive)
$020000 WBENCHESSAGE (le WorkBench n'est pas content !)
$040000 ACTIVEWINDOW (activation de la fenêtre)
$080000 INACTIVEWINDOW (désactivation de la fenêtre)
$100000 DELTAMOVE (annoncer les déplacements de la souris en coordonnées relatives)

Ces valeurs sont, bien entendu, cumulables (vos esprits acerbes auront remarqué que certaines valeurs ne sont pas décrites... C'est tout simplement parce que — je l'avoue — j'en ignore la signification intrinsèque... Mon méat coule pas, comme dirait un copain à moi).

Le mot suivant définit encore des flags, mais qui caractérisent la fenêtre

$000001 WINDOWSIZING (la taille de la fenêtre peut être modifiée)
$000002 WINDOWDRAG (la fenêtre peut être déplacée)
$000004 WINDOWDEPTH (la fenêtre peut être « empilée » sous ou sur les autres)
$000008 WINDOCLOSE (la fenêtre peut être fermée)
$000010 SIZEBRIGHT
$000020 SIZEBOTTOM
$000040 SIMPLE REFRESH (redessiner manuellement)
$000080 SUPER BITMAP (stocker le contenu entier de la fenêtre)
$000100 : BACKDROP (la fenêtre peut être amenée en arrière plan)
$000200 REPORTMOUSE (annoncer les coordonnées de la souris)
$000400 GIMMEZEROZERO (séparation entre les lignes de menu et la fenêtre)
$000800 BORDERLESS (fenêtre sans bord)
$001000 ACTIVATE (la fenêtre est activee des sont ouverture)
$002000 WINDOWACTIVE (la fenêtre peut être activée)
$004000 INREQUEST (la fenêtre contient un requester)
$008000 MENUSTATE (reporter les selections de menu)
$010000 RMBTRAP (lorsque la fenêtre est active, le bouton droit de la souris n'appelle pas de menu)
$020000 NOCAREREFRESH (pas de message de redessin)
$100000 WINDOW REFRESH (c'est Intuition qui redessinera elle-même la fenêtre)
$200000 WBENCHWINDOW (la fenêtre appartient à l'écran du WorkBench)

Là encore, les valeurs peuvent être cumulées, et là encore, je ne connais pas la signification de certaines valeurs. Veuillez pardonner mes excuses.

Le mot long « FirstGadget » permet de placer ses gadgets personnels dans la fenêtre ; il s'agit donc d'un pointeur sur la structure de ces gadgets. Si aucun gadget particulier n'est utilisé, il faut le mettre à 0.

Le mot long « CheckMark » est un pointeur sur une structure graphique, permettant de représenter les points de menus sélectionnés. Si l'on met 0, c'est le crochet standard qui est utilisé.

WindowTitle pointe sur le titre la fenêtre en mémoire, Screen est le pointeur sur la structure Screen de l'écran auquel la fenêtre appartient (vous savez, le « handle » renvoyé par OpenScreen) et Bitmap sert de pointeur sur une bitmap personnelle le cas échéant (cf. la structure NewScreen). Les quatre mots suivants indiquent les tailles minimales et maximales de la fenêtre en pixels et le dernier mot indique le type d'écran auquel appartient notre nouvelle fenêtre (encore une fois, cf. NewScreen).

STOOOOOP !

Voilà, ça n'a pas été sans mal, mais le plus dur est fait. Le mois prochain, nous verrons comment réagir aux différents messages qu'Intuition peut envoyer à un programme, ce qui sera l'occasion de devinez quoi ? Un listing, oui. A bientôt.

Max



DES PRODUITS EXCLUSIFS

SYNERGY 500®

Contrôleur SCSI + Disque dur 20 Mo autoboot + option RAM additionnelle



Mi Avril 89



SUBSYSTEM 500® 2990 F

Boitier extension bus Amiga 500 pour carte A2000
Base : 2990 F
Base + 1 lecteur 3990 F



2550 F

OVERDRIVE®

Carte contrôleur disque dur SCSI pour Amiga 2000
Carte seule 2550 F
Carte + 30 Mb **5990F**
Carte + 47 Mo **7990 F**
Carte + 100 Mb **12990 F**



2190 F

EXCELLENCE

Le traitement de texte de qualité révélé par la presse informatique. En français (dictionnaire inclus) Courant avril

42, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél : 48 78 11 65
Métros CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

DISTRIBUTEURS !
Contactez PAUL
MODERN APPLICATIONS DEVELOPMENT Division Import
82, av. du Gal Leclerc - 92100 BOULOGNE - 42 80 64 02

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-contre)
NOM .... PRENOM
ADRESSE ....

☐ Je désire recevoir une documentation sur les produits représentés

(PETITE) INITIATION AU GFA BASIC

Puisque ce numéro 11 de Commodore Revue est l'occasion d'un super-concours concernant le GfA-Basic, il nous a semblé judicieux de vous présenter un peu mieux ce nouveau langage, afin que les petits nouveaux ne soient pas trop découragés dès le départ.

Attention toutefois, ceci n'est pas, mais alors là pas du tout, une initiation au GfA-Basic en général. Encore une fois, cet article et ceux qui vont suivre, se placent dans le cadre du concours ci-dessus mentionné, le but recherché est de montrer, à partir de moultes explications et quelques exemples simples mais concrets, comment utiliser le GfA-Basic pour faire du graphisme, de l'animation, de la musique et des bruitages, bases essentielles de tout jeu. Ce sera également l'occasion de présenter quelques utilitaires pouvant vous aider à concrétiser votre projet. Ainsi, tout le monde part avec des chances égales.

GRAPHISME EN GFA

Voilà qui aurait pu être le titre d'un livre... D'ailleurs, C'EST le titre d'un livre, mais pas sur Amiga. Bon, passons. Dans ce premier chapitre, nous allons rapidement voir les fonctions que le GfA-Basic met à notre disposition pour faire du graphisme (l'animation viendra juste après).

Pour fixer les couleurs, nous avons tout d'abord l'instruction SETCOLOR. Il en existe deux variantes : SETCOLOR registre, rouge, vert, bleu fixe la proportion des couleurs (RVB pour les intimes) pour le registre de couleur numéro « registre ». L'intensité de RVB est fixée d'après une échelle allant de 0 (très faible) à 15 (très forte). SETCOLOR registre, valeur donne au registre de couleur numéro « registre » le valeur « valeur » (merci, m'sieur Lapalisse). Le paramètre « valeur » est calculé comme suit : (rouge * 512) + (vert * 16) + bleu. Etant donné que chaque écran peut avoir sa propre palette, l'instruction SETCOLOR n'agit que sur l'écran en cours.

Pour déterminer la couleur avec laquelle on va écrire un texte à l'écran (un score, etc.), il faut utiliser l'instruction COLOR, suivie de trois paramètres : COLOR caracteres, fond, bord. Le paramètre « caracteres » fixe la couleur d'écriture des caractères, « fond » la couleur du fond (représenté uniquement en mode GRAPHMODE 1 — voir plus loin), et « bord » celle de la bordure des figures remplies (PBOX, PCIRCLE, PELLIPSE et POLYFILL — voir aussi plus loin).

Nous pouvons maintenant tracer des points et des lignes ; les instructions PLOT, LINE, et DRAW vont nous y aider. PLOT x,y place un point aux coordonnées x et y spécifiées, dans la couleur définie par COLOR. LINE x1, y1, x2, y2 dessine une ligne du point (x1, y1) au point (x2, y2), toujours dans la couleur définie par COLOR. Enfin, DRAW x1, y1 TO x2, y2 TO x3, y3 TO... trace une série de droites des points (x1, y1) à (x2, y2), puis de (x2, y2) à (x3, y3), etc., encore une fois dans la couleur définie par COLOR. Le nombre de couples coordonnées possibles n'est limité que par la longueur d'une ligne dans l'éditeur (255 caractères). Notez que DRAW x, y est équivalent à PLOT x,y alors que DRAW TO x, y trace une ligne du dernier point tracé à celui de coordonnées (x, y). Enfin, DRAW x1, y1 TO x2, y2 équivaut à LINE x1, y1, x2, y2, mais dans ce dernier cas, je vous conseille d'utiliser LINE, sa mise en œuvre étant plus rapide (l'éditeur sait en effet combien de paramètres il doit trouver après l'instruction LINE, ce qui n'est pas le cas avec DRAW). Pour les amoureux du LOGO, une variante de DRAW permet d'utiliser une sorte de macro-langage, mais elle n'est pas du tout adaptée à un jeu.

Quant à tester la couleur d'un point d'écran donné, c'est très simple avec la fonction POINT(x, y).

Rien qu'avec cela, vous devriez déjà pouvoir faire un Quix... Comment ? Ca ne vous suffit pas ? Qu'à cela ne tienne, passons aux figures géométriques.

GfA-Basic sait dessiner tout seul, pour peu qu'on le lui demande, quand même, faut pas exagérer, quelques unes des figures géométriques de base, à savoir le carré (en règle générale, le parallélogramme quelconque), le cercle et l'ellipse :

BOX x1, y1, x2, y2 dessine un parallélogramme dont les sommets haut-gauche et bas-droit ont pour coordonnées (x1, y1) et (x2, y2).

CIRCLE x, y, r trace un cercle de centre (x, y) et de rayon r.

ELLIPSE x, y, rx, ry trace une ellipse de centre (c, y), de rayon horizontal rx et de rayon vertical ry.

Chacune de ces commandes trace une figure vide, c'est-à-dire justement

son contour. Pour obtenir une figure pleine, il faut ajouter un P devant le nom de la commande, afin d'obtenir PBOX, PCIRCLE et PELLIPSE. Les paramètres sont bien entendu identiques.

Maintenant, il est possible que vous désiriez dessiner des polygones quelconques. Cela est réalisable en GfA-Basic grâce aux commandes POLYLINE et POLYFILL.

POLYLINE n, x(), y() trace un polygone vide de n côté, dont les sommets sont définis dans les tableaux x() et y(). Le premier sommet a pour coordonnées (x(0), y(0)), le dernier (x(n-1), y(n-1)). Le premier et le dernier sommets sont automatiquement reliés entre eux.

POLYFILL n, x(), y() agit de même, mais en remplissant le polygone ainsi dessiné. Tout ceci rappelera sans nul doute quelque chose aux habitués de l'instruction AREA de l'AmigaBasic.

Dans tous les cas de figures pleines, l'instruction BOUNDARY 0 empêche le dessin du cadre, alors que BOUNDARY 1 l'autorise.

Il est possible de définir le style des lignes employées pour dessiner le contour des figures, grâce à l'instruction DEFLINE. Cette instruction est suivie d'un paramètre dont les 16 bits déterminent l'aspect de la ligne : un bit positionné correspond à un point tracé.

Reste maintenant à remplir une surface quelconque. L'instruction FILL est là pour ça !

FILL x, y opère donc une opération de remplissage d'une surface, à partir du point de coordonnées (x, y) spécifié. Un troisième paramètre permet de définir une couleur de délimitation du remplissage (couleur donc, qui ne sera pas affectée par l'opération, alors que les autres, si).

Chouette ! On peut commencer à dessiner quelques trucs mignons, surtout que la rapidité du GfA d'une part, et celle du Blitter d'autre part, autorisent, même avec ces commandes simples, quelques effets spéciaux amusants.. Oui mais voilà, toutes les figures remplies sont uniformes et de la même couleur. Ne peut-on rien y faire ?

Bien sûr que si, l'instruction DEFFILL n'a pas été implémentée pour rien. Il en existe même deux variantes :

DEFFILL couleur, style, motif force le remplissage (avec PBOX, PCIRCLE, PELLIPSE, POLYFILL et FILL) avec la couleur « couleur », le style « style » et le motif « motif ». « couleur » indique un numéro de registre de couleur et « type » peut prendre les valeurs suivantes :

0= vide
1= rempli
2= pointillé
3= hachuré

« motif », quant à lui, permet de choisir entre l'un des 24 motifs de points ou l'un des 12 motifs de ligne prédéfinis.

Avec la seconde variante de DEFFILL, on peut même définir soi-même, le motif de remplissage :

DEFFILL couleur, motif$ où le rôle de « couleur » ne change pas et où la chaîne de caractères motif$ contient le motif de bits désiré.

En informatique, et plus particulièrement en dessin sur ordinateur, il existe plusieurs modes de tracés de points. L'Amiga n'échappe pas à la règle (il aurait du mal) et propose quatre modes distincts : JAM1 (transparent), JAM2 (remplacer), COMPLEMENT (xor) et INVERSVID (inversion vidéo). Le mode peut être choisi grâce à l'instruction GRAPHMODE, suivie d'un nombre de 0 à 4 indiquant le mode choisi.

Pour écrire du texte à l'écran, on peut utiliser l'instruction PRINT. C'est bien, mais elle possède un défaut majeur : on ne peut pas placer le texte au pixel près à l'écran. Pour ce faire, il faut passer par l'instruction TEXT : TEXT x, y, texte$ affichera la chaîne de caractères « texte$ » à la position graphique (x, y).

Une fonction sympathique, lorsqu'on désire n'afficher du graphisme que dans une fenêtre d'écran donnée (par fenêtre, entendez « section » d'écran ; il ne s'agit pas des fenêtres d'Intuition) est CLIP. Le « clipping » est une technique permettant de limiter les sorties graphiques à une zone rectangulaire de l'écran. Il faut indiquer comme paramètre à l'instruction CLIP les coordonnées des coins haut-gauche et bas-droit du rectangle de clipping :

CLIP x1, y1 TO x2, y2

Ceux qui préfèrent spécifier la hauteur et la largeur du rectangle de clipping peuvent le faire avec :

CLIP x, y, larg, haut

Le clipping est désactivé (c'est-à-dire que les sorties graphiques se feront à nouveau sur la totalité de l'écran courant, grâce à CLIP OFF).

Finissons en beauté ce tour d'horizon des instructions graphiques avec PUT, GET, DISPLAY et VSYNC.

PUT et GET permettent respectivement de capturer dans une chaîne de caractères, des sections rectangulaires d'écran et de les replacer par la suite. Leur syntaxe est :

GET x1, y1, x2, y2, portion$
PUT x3, y3, portion$, mode

Là encore, (x1, y1) et (x2, y2) sont les coordonnées des coins opposés en diagonale du rectangle à capturer dans la chaîne portion$, tandis que (x3, y3) indique les coordonnées où déposer cette même chaîne portion$. Le paramètre « mode », facultatif, indique la combinaison logique de bits à appliquer dans la source (portion$) et la destination (le dessin présent à l'écran).

DISPLAY OFF permet de suspendre provisoirement l'affichage de l'image, en désactivant le DMA. Cela permet de dessiner et de n'afficher le résultat, qu'une fois le travail terminé. DISPLAY ON, au contraire, ré-active le DMA et donc l'affichage.

Enfin, VSYNC permet d'attendre le retour du faisceau vertical servant à la représentation sur le moniteur de l'écran. En d'autres termes, VSYNC permet de synchroniser la construction de l'écran, et d'éviter ainsi, de désagréables parasites lors d'animations avec PUT et GET.

ANIMATION EN GFA

Cela aussi, pourrait être le titre d'un livre... Bon, tout ce qu'on vient de voir est bien joli, mais ce n'est pas avec cela que vous allez faire le shoot'em up du siècle, genre Hybris en mieux. Il faut maintenant commencer à utiliser les sprites et les bobs.

GfA-Basic dispose de l'instruction SPRITE, qui permet de gérer les sprites du hardware. Si l'Amiga dispose de 8 sprites, le GfA ne permet d'en gérer que 7, le premier, de numéro 0, étant réservé au pointeur de la souris. Un sprite a obligatoirement une largeur de 16 pixels, mais sa hauteur peut être quelconque et il ne peut avoir que quatre couleurs. Avant d'utiliser un sprite,

il faut définir son aspect. Ceci se fera par la commande

SPRITE n, s$

ou « n » est le numéro du sprite à définir et s$ la chaîne de caractères contenant sa définition

Si vous n'avez plus besoin d'un sprite particulier, vous pouvez l'effacer de la mémoire simplement en spécifiant pour s$ une chaîne vide (s$ = « »)

Pour déplacer un sprite, il faudra utiliser la commande :

SPRITE n, x, y

qui a pour effet d'effacer le sprite de sa position actuelle pour le ré afficher à la position (x, y).

Enfin, SPRITE OFF désactive TOUS les sprites en cours, y compris le pointeur de souris, tandis que SPRITE ON les ré active à nouveau

Notez quand même que les sprites ne sont pas souvent utilisés dans le jeux, les programmeurs donnant la préférence aux BOBs, que justement ça tombe bien voici venir

BOB

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le manuel d'utilisation du GfA-Basic Amiga est plutôt avare en renseignements sur les Bobs. Voici qui, j'espère, comblera ce manque. Un BOB (Blitter OBject) est une forme particulière de sprites, gérés par le Blitter. Leur nombre est limité à 32767, ce qui, dans la plupart des cas, suffira amplement ! Toute une série d'instructions empruntées il est vrai à l'AmigaBasic, existe dans le GfA Basic pour les gérer efficacement

Comme pour les sprites il convient de commencer par définir la forme du (des) Bobs. Cela se fait tres simplement grâce à la commande

OBJECT SHAPE bob, def$

ou « bob » représente le numéro du Bob a définir et « def$ » sa chaîne de définition (utiliser pour cela le programme IFF_TO_BOB GFA fourni sur la disquette originale du GfA Basic) On peut également utiliser cette commande d'une autre maniere

OBJECT SHAPE bob1, bob2

et copier ainsi la définition du Bob numéro « bob1 » dans celui du Bob « bob2 ».

Cela suffit-il pour animer un ou plusieurs Bobs à l'ecran ? Malheureusement non car il convient encore de regler tout un tas de parametres pour chaque Bob défini. Premierement, il faut définir la priorité des Bobs, c'est à dire un ordre dans lequel les differents Bobs seront dessinés :

OBJECT PRIORITY bob, prior

ou « bob » est le numero du Bob concerné, et « prior » sa priorité, comprise entre 0 et 32767. Les Bobs, de priorite plus élevée, seront dessinés en premier, donc SOUS ceux de priorité plus faible

Il faut egalement déterminer dans quel plan de bits, c'est à dire dans quelle(s) couleur(s) chaque Bob sera dessiné, et si les plans de bits non utilisés devront être effacés ou laissés tels quels. Cela se fait avec la commande

OBJECT PLANES bob, PlanePick, PlaneOnOff

ou « bob » encore une fois, représente le numéro du Bob concerné. PlanePick et PlaneOnOff (ce sont les noms donnés par Commodore à ces variables) sont un peu plus difficiles à mettre en œuvre. Vous avez déjà certainement entendu dire que l'image que vous voyez sur votre moniteur est composée en mémoire, de plans de bits. Le principe est que plusieurs bits sont nécessaires pour définir la couleur d'un point. Plus le nombre de plans de bits (on dit aussi « la profondeur ») utilisés est grand, plus on peut avoir de couleurs simultanément à l'écran (jusqu'à 5 plans, soit 32 couleurs), mais plus on consomme de mémoire. Le Blitter, processeur graphique de l'Amiga, permet d'afficher des Bobs ayant une profondeur inférieure à celle de l'écran. Dans ce cas, il faudra déterminer quels plans de bits du Bob seront écrits dans quels plans de bits de l'écran. C'est à cela que servent les valeurs PlanePick et PlaneOnOff. Ces valeurs peuvent être calculées avec la formule suivante :
Plane = b1 + (2 * b2) + (4 * b3) + (8 * b4) + (16 * b5)
où b1 à b5 représentent les numéros des cinq plans de bits possibles. Si un plan doit être utilisé par le Bob, mettre son numéro, dans la formule ci-dessus à 1 et, à 0, dans le cas contraire. On obtient ainsi la valeur de PlanePick. On utilise la même formule pour calculer PlaneOnOff, à ceci près qu'il faut ici définir quoi faire des plans de bits de l'écran non utilisés par PlanePick : les effacer (remplacer dans la formule leur numéro par 0) ou les laisser tels quels (remplacer leur numéro par 1).

Maintenant que le Blitter sait à quoi nos objets ressemblent, dans quel ordre et de quelle manière les afficher, il faut lui dire comment il devra les déplacer, c'est-à-dire, principalement, définir leur vitesse. Il existe deux sortes de vitesses possibles, qu'il faut définir toutes les deux. La première concerne l'accélération au démarrage du Bob (un peu comme une voiture qui monte de 0 à 100), la seconde son déplacement effectif (sa vitesse de croisière). On utilise pour cela les commandes

OBJECT AX bob, accel
OBJECT AY bob, accel
OBJECT VX bob, vitess
OBJECT VY bob, vitess

Comme vous le voyez, on peut définir des vitesses différentes pour l'axe des X et celui des Y. Le paramètre « bob » est, ça devient une habitude, le numéro du Bob concerné, tandis que « accel » et « vitess » sont exprimés en pixels/seconde (on n'arrête pas le progrès).

On a presque terminé, on peut maintenant afficher notre (nos) Bob(s). Cela se fait avec la commande

OBJETC ON bob1, bob2, bob3

Si aucun paramètre ne suit OBJECT START, ce sont tous les Bobs définis qui seront affichés... mais pas encore animés. Il nous faut pour cela utiliser la commande :

OBJECT START bob1, bob2, bob3...

mis en mouvement ; le Blitter les anime tout seul, comme un grand : il n'y a plus qu'à le regarder faire. On arrêtera le mouvement avec :

OBJECT STOP bob1, bob2, bob3...

La même remarque que précédemment est valable quant à l'absence de paramètres derrière cette commande.

Mais si l'on préfère déplacer soi-même un ou plusieurs Bobs, en indiquant au fur et à mesure ses coordonnées, cela peut se faire avec

OBJECT X bob, x
OBJEXT Y bob, y

```
' Ce programme utilise le Bob
' du fichier magic.bob sur la disquette
' originale du GfA-Basic.
'
' Ouvre un écran (320x200, 32 couleurs)
OPENS 1,0,0,320,200,5,0
' Ouvre une fenêtre
' (sinon, salutations du GOUROU !)
OPENW 1,0,0,320,200,0,0
'
' Charge la palette des couleurs
OPEN "i",#1,"GFABASIC:Démos/demo.pal"
FOR v%=0 TO PRED(LOF(#1)/2)
  SETCOLOR v%,CVI(INPUT$(2,#1))
NEXT v%
CLOSE #1
'
' Charge le Bob
OPEN "i",#1,"GFABASIC:Démos/magic.bob"
s$=INPUT$(LOF(#1),#1)
MID$(s$,22,1)=CHR$(24)    ! SAVEBACK+OVERLAY
CLOSE #1
' Donne la définition du Bob
OBJECT.SHAPE 1,s$
' Tous les plans sont utilisés !
OBJECT.PLANES 1
' Zone de clipping (tout l'écran)
OBJECT.CLIP 0,0,320,200
'
REPEAT
  ' Dessine le Bob
  OBJECT.ON
  ' à la position X
  OBJECT.X 1,MOUSEX
  ' et Y de la souris
  OBJECT.Y 1,MOUSEY
  ' Fin avec un clic
UNTIL MOUSEK
'
' Ciao les bobs
OBJECT.CLOSE
' Ciao l'écran
CLOSES 1
' Bonjour GFA !
EDIT
```

qui ira placer le Bob de numéro « bob » aux coordonnées x et y spécifiées.

Pour effacer temporairement de l'écran un ou plusieurs Bobs, on utilisera judicieusement la commande OBJECT.OFF bob1, bob2, bob3,... tandis que la commande :
OBJECT.CLOSE bob1, bob2, bob3,... effacera définitivement un ou plusieurs Bobs de la mémoire.
Reste la commande
OBJECT.CLIP x1, y1, x2, y2
qui, tout comme son quasi-homologue vu plus haut, permet de définir un rectangle de clipping duquel les bobs ne pourront sortir, quitte à être « tronqués » avant d'être affichés. Cette commande affecte tous les Bobs en place et est réglé sur l'écran entier par défaut.

Enfin, et puisqu'il faut bien que tout ait une fin, même cette suite interminable de OBJECT.xxxxx, le GfA-Basic permet de détecter les collisions de Bobs entre eux. La commande :

ON COLLISION GOSUB procedure permet en effet de se brancher sur la procédure de nom « procedure » en cas de collision entre deux Bobs. C'est ensuite au programme de décider, au sein de cette collision, de la marche à suivre, en interrogeant le tableau COLLISION(). COLLISION(0) indique quel est le Bob responsable de la collision, tandis que COLLISION(COLLISION(0)) indique le Bob partenaire du carambolage. Si cette valeur est inférieure à 0, c'est que le Bob est entré en conflit, soit avec le bord de l'écran, soit avec le rectangle de clipping définit par OBJECT.CLIP. En ce cas, une valeur de —1 indique que c'est en haut de l'écran qu'a eu lieu la collision, —2 indique la gauche, —3 le bas et —4 la droite.

Les habitués de l'AmigaBasic regretteront certainement l'absence des instructions COLLISION ON, COLLISION OFF et COLLISION STOP.

OUUUUUFFF !

Eh bien ma foi, tout cela est plutôt dur à digérer d'un seul coup... Pour mieux illuster l'animation des Bobs, un petit programme suit cet exposé ma foi bien touffu. Décortiquez-le dans tous les sens et modifiez-le à loisir, c'est encore le meilleur moyen d'apprendre et de comprendre. Comme dit la sagesse populaire : « c'est en se mouchant qu'on devient moucheron... »

Max



MICRO APPLICATION vous propose une collection complète d'ouvrages clairs et détaillés pour profiter à fond de votre fabuleuse machine et de ses capacités graphiques uniques.

LE LIVRE DU GRAPHISME
Vous désirez maîtriser les fabuleuses capacités graphiques de votre AMIGA : créer un sprite, définir une palette de couleurs, programmer le coprocesseur pour des effets spéciaux... Cet ouvrage vous offre tous les outils et utilitaires pour faire de vous un "infographiste" de talent : tracé d'objet, animation, programmes en Basic, C, Assembleur et, en plus, des informations inédites sur la RDM de l'AMIGA. Réf. ML 505. 249 F. 789 p. Réf. ML 605. 349 F avec la disquette.



LA BIBLE DE L'AMIGA
Véritable ouvrage de référence, accessible à tous, LA BIBLE DE L'AMIGA décrit en détail la structure interne de la machine, du hardware aux routines... Vous disposez d'une description technique des circuits, des coprocesseurs, des interfaces et d'une multitude d'informations pour programmer en multitâche, détourner les interruptions ou gérer les entrées/sorties. Réf. ML 512. 299 F. 639 p. Réf. ML 612. 399 F avec la disquette

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE
Disposez de toutes les informations sur le lecteur de disquette, des opérations élémentaires aux techniques de copie les plus avancées : sécurité des données, routines d'accélération du lecteur, fichiers protégés, blocs de démarrage, aspects techniques du hardware, WorkBench et AMIGABasic, et en plus d'un copieur universel. Réf. ML 634. 299 F avec la disquette.

SOS AMIGADOS/AMIGABASIC – WORKBENCH 1.3 inclus.
Quels sont les paramètres à transmettre lorsque l'on utilise l'instruction AREA ? Quelle est l'exacte formulation d'une séquence ESC ? Vous trouverez rapidement une réponse concise à ce type de problèmes en évitant de perdre un temps précieux lors de vos développements. Réf. GL 123. 149 F. 304 p.

SOS
LES GUIDES
AmigaDOS AmigaBASIC
l'informatique pratique

DEJA PARUS :

LE GRAND LIVRE DE L'AMIGABASIC.
Réf. ML 504. 249 F. 706 p. Réf. ML 604. 349 F avec la disquette

LE LIVRE DE L'AMIGADOS.
Réf. ML 513. 199 F. 290 p.

BIEN DEBUTER
Réf. ML 197. 149 F. 400 p.

TRUCS ET ASTUCES.
Réf. ML 186. 199 F. 370 p
Réf. ML 288. 319 F avec la disquette

LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE.
Réf. ML 198
199 F. 300 p

REF	DESIGNATION	QUANT	PRIX
FRAIS D'ENVOI* 20 F/RECOMMANDE 40 F		TOTAL TTC	

Date ________ Signature ________

Nom ________
Adresse ________
Ville ________ Code postal ________
☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte Bleue
Libellez vos chèques à l'ordre de Micro Application
Date d'expiration ________

EDITIONS MICRO APPLICATION
58 RUE DU FG POISSONNIÈRE 75010 PARIS (1) 47 70 32 44
Diffusion libraires : Editions RADIO (1) 43 29 63 70
Distribution
Suisse : MICRO DISTRIBUTION S.A. Genève Tél. (022) 84 34 82
Belgique : EASY COMPUTING Bruxelles Tél. 02 680 6390

EDITIONS MICRO APPLICATION

La Tube-Intro de Little Zeus

Ce mois-ci, à travers la routine qui vous est proposée, nous allons user d'un subterfuge concernant les pointeurs-biplane, afin de faire danser notre cher logo. Attention l'explication de cette routine requiert de votre part, chers lecteurs débutants ou moyens en programmation 68000, une très grande attention et la nécessité de la relire plusieurs fois, (c'est en effet la partie la plus complexe de la Tube-Intro). Quant aux programmeurs avancés, ils n'en feront qu'une bouchée.

Rappelons brièvement où nous nous étions arrêtés au précédent numéro : nous avions affiché notre logo, l'avions animé d'un scrolling de couleurs et d'une ondulation au moyen du Copper. Nous avions également préparé le terrain pour la suite des événements, en tapant la routine « initoc » que nous n'avions pas expliquée, puisque son explication ne devient possible que ce mois-ci. Nous ne terminerons malheureusement pas la routine de danse dans ce numéro-ci, pour la simple et bonne raison que nous ne pourrions être exhaustif en deux pages sur cette phase de la tube-intro qui est assez pointue ; mais qui dit « pointue », dit « puissante » !!! Car le procédé ici mis en avant, se revèle être d'une grande utilite dans de nombreux domaines, car il presente une grande vitesse d'exécution.

Avant d'entamer l'explication, faisons un peu de théorie sur les registres des Bitplanes, sans laquelle les explications de la routine apparaîtront incompréhensibles. L'Amiga possède six paires de registres machine correspondant respectivement aux pointeurs de lignes des six bitplanes, en d'autres mots, chacune de ces paires de registres contient normalement, j'ai bien dit normalement, lorsque le spot de balayage de l'écran est à la ligne 1, l'adresse du début de la ligne 1 de l'image IFF. Quand le spot passe à la ligne 2, chacune possède l'adresse du début de la ligne 2 de l'image IFF et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'écran. Pour plus de facilité de compréhension, nous adopterons ici les conventions suivantes : « ligne écran n » signifie ligne numéro n apparaissant à l'écran et « ligne-IFF n » signifie ligne numéro n de l'image IFF.

Rappelons que l'Amiga, grâce au Copper, offre un privilège particulier, il donne la possibilité, comme nous avons déjà pu l'entrevoir précédemment, d'effectuer telle ou telle opération suivant la position du spot de balayage à l'écran et ce, à l'aide des instructions Wait et Move. Nous allons donc combiner le jeu des instructions Wait et Move et l'utilisation des registres pointeurs des bitplanes, ce qui nous permettra d'entraver le fonctionnement normal de l'Amiga !!! J'en vois qui commencent à se lever et s'indigner car ils craignent d'endommager leur cher ordinateur... Pas de panique, le fonctionnement anormal de l'Amiga s'arrêtera dès la fin du déroulement de la routine et il n'y aura aucune répercussion fâcheuse sur le Hardware.

Avant d'aller plus loin, expliquons l'intérêt d'avoir recopié notre logo dans le bitplane 6 : c'est simple, cela nous évite d'avoir à recopier la partie de poids fort du contenu du pointeur-bitplane.

Nous allons procéder ainsi : l'ordinateur incrémente automatiquement la valeur des registres pointeurs-bitplanes du nombre d'octets de chaque ligne, chaque fois que le Raster passe en ligne (en fait les registres sont incrémentés tous les 16 pixels) ; nous allons changer les « habitudes » de l'ordinateur en décrémentant quelquefois ces registres, afin d'annuler l'affichage de la ligne-IFF suivante, nous aurons ainsi plusieurs fois la même ligne-IFF à l'écran, quand nous le souhaiterons, bien entendu.

Nous allons donc jouer sur ce phénomène de répétition d'affichage de ligne, pour allonger telle ou telle partie du logo, mais nous agrandirons une partie différente à chaque balayage, afin de créer une déformation mouvante ; la combinaison de cette routine ajoutée à celle du scrolling des couleurs et à celle de l'ondulation, créera notre fantastique danse céleste.

Commençons enfin l'explication de fond. Tout d'abord, voyons ce sur quoi se fonde le principe de la routine : le mois dernier, j'avais évoqué en passant, un futur tableau dans lequel s'inscriraient les poids faibles (le poids fort est inutile car il est constant) des adresses de début de lignes-IFF, dans l'ordre des lignes-IFF. Ainsi, en recopiant plusieurs fois de suite une même adresse

en provenance du tableau dans la Copperlist, nous changeons la forme du logo ! Bien évidemment, le fait de recopier plus ou moins de fois telle ou telle base de ligne-IFF à partir du tableau, ne se fait pas spontanément, il faut faire appel à des routines, dans notre programme, elles se présentent toutes sous la forme « EFFn ». Chacune de ces routines — elles sont huit au total — combinera de manière différente les routines « Oneline », « Twolines » et « Empline ». « Oneline » offre deux paramètres d3 et d5. Si d5 est différent de 0, on annule l'incrémentation des pointeurs des Bitplanes et si d5 est égal à 0, tout se passe normalement, c'est-à-dire que l'image IFF est affichée normalement à l'écran, d3 correspond aux nombres de lignes écran + 1 (rappelez-vous ce que j'avais dit le mois dernier concernant l'instruction dbra) que nous désirons afficher, en prenant par exemple 5 pour d5 et 10 pour d3, nous afficherons 11 fois la même ligne-IFF à partir de la position initiale du spot.

« Twolines » ne propose qu'un seul paramètre, d3 ; elle reproduit d3 fois plus 1 deux lignes-IFF identiques. Ainsi, en prenant par exemple 15 pour d3, on aura aux lignes-écran 1 et 2, deux fois la ligne-IFF n, aux lignes écran 29 et 30 où nous aurons deux fois la ligne IFF n+16.

Enfin, la routine « emplinе » efface les lignes, c'est à dire que lorsque nous reproduisons notre logo en à une proposition inférieure ou supérieure à la précédente, nous devons effacer les traînées de l'emplacement des Bitplanes, l'adresse du début d'une ligne IFF vide.

Un petit détail. Vous avez certainement pû remarquer que pour effectuer un jmp en eff1 puis eff2..., nous substitutions dans le programme la valeur de dest+2.

Enfin, voyons une ligne type de la Copperlist de ce programme et expliquons-là :

xx09 : seul xx change, il correspond au numéro de ligne écran

FFFE : test flags

0102 : registre de décalage bitplane

yyyy : valeur du décalage sur cette ligne

0182 : registre couleur utilisé

zzzz : valeur de la couleur utilisée sur cette ligne

00E2 : partie de poids faible du pointeur bitplane 1 pour la ligne xx

aaaa : adresse de base de la ligne-IFF à afficher à la ligne-écran xx, aaaa provient du tableau

00E4 : partie de poids faible du pointeur bitplane 2 pour la ligne xx

bbbb : adresse de base de la ligne-IFF à afficher à la ligne-écran xx, bbbb provient du tableau

00E8 : partie de poids faible du pointeur bitplane 3 pour la ligne xx

cccc : adresse de base de la ligne-IFF à afficher à la ligne ecran xx, cccc provient du tableau.

Si vous avez parfaitement compris et assimilé le présent article, alors vous pouvez vous considérer comme un programmeur confirmé.

Sur ce, je vous quitte et vous donne rendez-vous le mois prochain pour la fin de l'explication de la routine de danse et de déformation de notre logo, ainsi que pour une étude du Blitter, ce cher coprocesseur graphique, qui nous permettra bientôt d'animer notre scrolling en tube.

Little Zeus.

PS : cette routine doit être placée où bon vous semblera et doit être appelée à partir de la principale, à l'aide d'un jsr effets2 que vous mettrez dans la routine de test de la souris, c'est-à-dire en zone 2.

suite page 72

```
;------Tube intro de Little Zeus Phase 1 troisième partie-----
;
;---------------------données-----------------------------
;
max=108
poslist: dc.l efflist-4 ; pointeur dans la table dans laquelle
figure les routines EFFn à appeler
efflist: dc.l eff1 ; table des adresses des animations
dc.l eff2
dc.l eff3
dc.l eff4
dc.l eff5
dc.l eff4
dc.l eff5
dc.l eff4
dc.l eff5
dc.l eff7
dc.l eff6
dc.l eff8
efflistf:
```

DOMAINE PUBLIC AMIGA

Le domaine public se divise en deux catégories : le freeware et le shareware. Le premier est totalement gratuit, bien sûr un petit don au programmeur ne peut pas lui faire de mal, mais on n'y est pas obligé. En revanche, si vous utilisez un programme placé en shareware, vous devriez (car on ne peut évidemment pas vous forcer) envoyer au programmeur la somme qu'il demande. Bien souvent vous obtiendrez en échange une documentation plus précise du programme et vous bénéficierez des remises à niveau successives.

On peut se procurer les disquettes du domaine public de différentes manières, soit en téléchargeant à partir d'un serveur minitel (SM1, Deep et prochainement COMREV), soit chez votre revendeur (pour Paris : M A.D, A M I.E, pour la province contacter votre revendeur) ou bien encore en écrivant directement à ceux qui font des compilations comme FRED FISH aux USA, Seventeen Bit Software en Angleterre Pour la France . Gourous Production qui réalisent leurs propres compilations, par exemple :

Juggler
Superbe démo en HAM d'un robot jonglant avec trois boules métalliques. Animation en ray-tracing realisee par le créateur du Sculpt-Animate
auteur : Eric Graham

Surréalisme
Démo française, de ray-tracing, entièrement réalisée à partir de logiciels du domaine public. Entre autre DBW-Render () pour le Ray-Tracing et Movie de Eric Graham.
auteur : J M Corbieux et T Charbonnel

FRED FISH 150

AirFoil
Superbe simulateur de soufflerie Joli sans plus Les fichiers sources sont inclus
auteur : Russell Leighton , addendum de David Forest

DC 10
Simulateur de DC 10 Vol uniquement aux instruments Entièrement écrit en AmigaBasic Nécessite d'être transféré sur une autre disquette
auteur : Jan Arkesteijn.

Execlib
Un programme-exemple pour construire et utiliser ses propres bibliothèques Très intéressant pour les programmeurs en Lattice C
auteur : Alex Livshits

Iconizer
Permet de transformer le pointeur en une icône, pour pouvoir le réutiliser par la suite On peut ainsi se construire toute une bibliothèque de pointeurs
auteur : Alex Livshits

Pilot
Enfin ! le langage PILOT pour l'Amige. Une démo faite pour The National Park Service est incluse Si cela peut servir à quelqu'un
auteur : Terry LaGrone

StealMemBoot
Une sorte de NoFastMEM, mais qui s'installe directement sur le boot block de la disquette
auteur : Alex Livshits.

FRED FISH 151

Globe Demo
La rotation de la Terre. Une animation tres fluide Les fichiers sources sont inclus
auteur : Bob Gorwin

Icons
Des icônes, encore des icônes, pour personnifier votre workbench ainsi que tous vos programmes
auteur : Dave Turnock

PCopy
Copieur similaire au diskcopy mais dispose en plus de l'option vérification ainsi que d'autres petites gâteries. Nécessite deux lecteurs de disquettes. Les fichiers sources sont inclus
auteur : Dirk Reisig

SCT
Pour SetColorTable Permet de modifier à volonté les couleurs d'un écran à un autre. Les fichiers sources sont inclus.
auteur : Aklevin

SlideShow
Joli SlideShow entièrement écrit en assembleur. Fonctionne avec des images IFF en basse résolution ShareWare (16$)
auteur : Mike Mc Kittrick et Sheldon Templeton

Surveyor
Un programme qui ouvre une fenêtre dans laquelle s'affiche en permanence les coordonnées relatives ou absolues

Les fichiers sources sont inclus.
auteur : Dirk Reisig

FRED FISH 153

DME
Version 1.30 de l'éditeur de textes pour programmeurs WYSIWYG (What You See Is What You Get). Ne remplace pas un traitement de textes, mais autorise les points de repères. Les scrollings sont très rapides et des informations sont affichées en permanence. Possibilité d'iconifier les fenêtres.
auteur : Matt Dilon

HP 11
Pour les fanas de la notation polonaise inversée. Une émulation du calculateur de chez HP. L'interrupteur marche-arrêt transforme la calculatrice en petite icône. Pas de Doc sur le HP 11, donc à réserver à ceux qui le connais sent bien.
auteur : David Gay

HPMAN
Rien à voir avec le precedent programme. Celui-ci sert à manipuler les polices de caractères HP, ainsi qu'à modifier les réglages des imprimantes HP Laserjet + et compatibles.
auteur : Steve Robb

Synthemania
Un morceau de musique assez court, mais qu'on ne peut arrêter que grâce au CTRL-AmigaG-AmigaD
auteur : Holger Lubnitz

FRED FISH 154

Ada
Utilitaire pour vérifier la syntaxe en Ada. Très peu utile.
auteur : Herman Fisher, Mise à jour William Loftus

AssemblyDemos
Quelques démos en assembleur pour le plaisir des yeux et des oreilles.
auteur : Foster Hall

Disklib
Deux utilitaires pour ceux qui transfèrent beaucoup de fichiers d'une disquette à l'autre. Les fichiers sources sont inclus.
auteur : Wilson Snyder

Guardian
Le célèbre programme, qui permet de se protéger efficacement des virus Resistant au reset. Reconnaît les bootblocks non standards. Pour les possesseurs d'Amiga 1000, peut s'installer sur le disque KickStart à la place de la fonction très peut utilisée Debug ( ).
auteur : Leonardo Fei.

PrintSpool
Un spooler d'imprimante. Imprime en tâche de fond sans immobiliser votre Amiga.
auteur : François Gagnon

Utilities
Cal, DClock, Undelete et Whereis : quatre petits utilitaires à lancer de la CLI seulement (limpide pour les anglicistes)
auteur : Dan Schein

VirusX'
Version 1.21. Un autre programme pour détecter les virus. Les fichiers sources sont inclus mais je préfère Guardian.
auteur : Steve Tibbett

Virus-Alert
Eh si, encore un programme pour detecter les virus. Vérifie si aucun virus ne se trouve en mémoire. Si un virus s'installe sur le disque, le BootBlock spécial disparaît et vous êtes prevenu du danger.
auteur : Foster Hall

Wicon
Un iconificateur de fenêtre. Transforme les fenêtres en icônes pour gagner de la place sur l'écran. Ce programme est associé à MacWin, qui fait ouvrir les fenêtres à la mode Macintosh.
auteur : Steve Sweeting

FRED FISH 162 :

Avi
Une version de l'éditeur Vi Unix pour l'Amiga. A déconseiller aux débutants. Plutôt pour ceux qui connaîtraient les commandes de l'éditeur Vi sur le bout des doigts.
auteur : Peter Nestor

CLI-Utilities
Ce répertoire contient de petits utilitaires, utilisable de la CLI seulement (si, si)
auteur : Various

Dark
Une petite animation. Les fichiers sources sont inclus.
Utiles pour les débutants.
auteur : Phil Robertson

Flow2Troff
Un petit utilitaire pour convertir les fichiers du processeur d'idées « Flow » en fichier Unix « Troff » pour les imprimer sur une quelconque imprimante laser compatible avec « Troff ».
auteur : Daniel Barrett

Labyrinth II
Un jeu de rôle textuel (en anglais) assez semblable aux jeux Infocom. Les fichiers sources sont inclus. Ce jeu est du ShareWare, si vous aimez, envoyez quelque chose à l'auteur.
auteur : Russell Wallace

Iffar
Pour archiver vos fichiers Iff, Form, Cat et List. Fichiers sources inclus.
auteur : Karl Lehenbauer

SetPalorNTSC
Deux utilitaires pour verifier si un programme peut fonctionner en PAL et en NTSC. Les fichiers sources sont inclus, ainsi qu'un exemple.
auteur : Peter Kittel

TES
« The Electronic Slave ». Rajoute une ligne d'icônes dans la barre de titre d'une fenêtre CLI, pour effectuer rapidement certaines fonctions : directories, list... Les fichiers sources sont inclus.
auteur : Joerg Anslik

UnknowGirl
Petit morceau de musique fait à partir de SoundTracker.
auteur : Holger Lubitz

VOTRE DOMAINE

Ne laissez pas vos géniales créations dormir au fond d'une disquette. Envoyez-les nous sur disquette 3" 1/2 accompagnée d'une documentation précise et si possible avec les sources. Nous Nous chargerons de citer les meilleures réalisations dans cette rubrique et de les faire rentrer dans le domaine public.

Envoyez à : Commodore Revue (Domaine public), 1, bis rue de Paradis, 75010 Paris.

Larry Trick.

Commodore au CeBit 1989 (Hanovre): La stabilité

Comme chaque année au mois de Mars, a lieu à Hanovre le CeBit. Cette manifestation, rappelons-le, est la première exposition européenne, bien plus que strictement allemande, entièrement dédiée à la bureautique, l'informatique et la télécommunication.





Grand frère du SICOB français, le CeBit est le rendez vous européen du monde de l'informatique, au même titre que le COMDEX pour les Etats-Unis. La plupart des sociétés internationales choisissent d'ailleurs cette occasion pour y faire des annonces mondiales majeures (Apple y a présenté son nouveau Mac IIcx). Pendant une semaine (du 8 au 15 Mars), plusieurs dizaines de milliers de personnes se bousculent donc dans quatorze halls, pour découvrir plus de 1 700 sociétés. Parmi celles-ci, Commodore Allemagne est loin de passer inaperçue.

GIGANTESQUE...

Ceux qui ne connaissent du monde Commodore que le marché français, ne peuvent être qu'étonnés par l'énormité du CeBit, d'une part, et par l'importance de Commodore sur le marché allemand, d'autre part. Situé dans le plus grand Hall, le stand principal de Commodore s'étendait sur plus de 800 m² et sur deux étages. Là, au rez-de-chaussée, plus d'une centaine de postes présentaient des applications professionnelles pour la plupart. On pouvait voir fonctionner des Amiga 500 et 2000, côtoyant des PC 10/20, PC 40 et PC 60, avec quelques « bons vieux » C64, toujours très actifs dans cette partie du monde. Bien que le stand fut immense, il était parfois très dur de se frayer un chemin dans le public attiré par la multitude et la diversité des applications présentées. Heureusement, le deuxième étage, accessible uniquement aux professionnels, nous permettait de nous rafraîchir et d'y rencontrer des personnes plus libres, pour nous parler de la situation de Commodore en Allemagne et dans le monde.

COMMODORE PRÊT POUR LES ANNÉES 90...

La première conférence de presse de Winfried Hoffmann (PDG de Commodore Allemagne et Vice-Président de

Commodore Europe), nous permit d'apprendre que Commodore était prêt pour affronter le challenge des années 90, grâce à sa gamme de produits et sa structure d'organisation. En organisant l'Europe en régions de même langue, il est plus aise de subvenir directement aux besoins des marchés et d'offrir un support plus flexible aux utilisateurs. Seulement, l'ouverture du marché européen de 1992 pose un problème sur lequel Wilfried Hoffman répond : « Les fabricants d'ordinateurs auront à prendre en compte, que les revendeurs pourront plus facilement élargir leurs sources d'approvisionnement, pour un meilleur profit. Avec la disparition des frontières, il n'y aura plus de préférence pour son pays d'origine. Jusqu'à maintenant, non seulement les prix, mais aussi les disponibilités des produits, étaient des raisons importantes pour pousser à acheter à l'étranger. Sur ce point, notre nouvelle structure d'organisation, nous assure que chaque ordinateur Commodore est disponible où il est demandé en Europe, chez la filiale locale, par les réseaux de distribution Commodore ».

En matière de gamme de produits, Wilfried Hoffmann considère que Commodore est déjà en route pour l'avenir. En Allemagne Fédérale, les ordinateurs personnels (PC MS-DOS et Amiga 2000) représentent près de 33 % du marché. Cette part de marché devrait évoluer vers la hausse, grâce à la nouvelle génération de PC (PC 40 série III) et aux nouveaux Amiga 2000 (A 2500 UX et Station de travail équipé de Transputer).

Plus précisément, la volonté de Commodore est de bien distinguer deux types de marché et deux types de distribution. D'un côté, Commodore vend ses PC et ses Amiga 2000 en configurations professionnelles (par l'intermédiaire de Revendeurs Partenaires), et de l'autre, il veut satisfaire les besoins du marché domestique avec ses Amiga, son C64 et les PC. Pour terminer avec les chiffres, on pouvait apprendre que Commodore se portait à nouveau très bien financièrement, c'est-à-dire, qu'il était plus stable à la hausse. Pour ce qui est de l'Allemagne, la filiale de Commodore y a réalisé de Juin à Décembre 88, un CA de 297 millions de DM (soit un peu plus d'1 milliard de FF). Ce chiffre représente un tiers des ventes du monde entier. Pendant ces six derniers mois, ont été vendus 326 440 C64, C128D et Amiga 500 (dont 81 440 A500) et 53 460 PC et Amiga 2000 (dont 16 000 A2000). Aujourd'hui, il y a donc en Allemagne plus de 150 000 utilisateurs d'Amiga... En globalité, cela représente une croissance des ventes de 20 % par rapport à 88.

DES APPLICATIONS QUI FONCTIONNENT ET SANS GOUROUS...

Sur son stand, Commodore présentait une foule d'applications professionnelles plus ou moins verticales. Pour les PC, des applications « classiques » (réseaux, Windows, Tableurs...) assuraient le public d'une compatibilité parfaite avec des performances accrues.

Du côté Amiga, les applications démontrées étaient plutôt présentées sous forme de package. Correspondant à une volonté de professionnaliser l'image de l'Amiga (voir encadré « Interview de Gail Wellington »), Commodore a décidé de vendre des « packages » comprenant le matériel, le logiciel et les périphériques, nécessaires à une application précise. Ainsi, on pouvait découvrir la solution P.A.O. professionnelle destinée à remplir toute les fonctions de la chaîne d'édition. Cette solution est basée autour d'un Amiga 2000, équipé de :

— 3 Mo de RAM
— disque dur de 40 Mo
— carte contrôleur A 2090A
— lecteur de disque 3" 1/2,880 Ko
— carte interface Flicker-Fixer de MicroWay (permet un affichage non entrelacé en 640 x 512 points)
— carte d'interface IEEE d'ASDG
— Moniteur Couleur Multisynchrone
— Scanner couleur SHARP (300 dpi, 24 bitplanes)
— Imprimante laser PostScript Silentwriter de NEC
— Logiciel Professional Page (mise en page)
— Logiciel Professional Draw (illustration vectorielle)
— Logiciel pour le scanner

Bien que la disponibilité de cet ensemble soit imminente en Allemagne, son prix n'a pas encore été fixé, mais il devrait être inférieur à celui de son concurrent direct qui est... le Mac II d'Apple.

Dans le même concept, Commodore a créé une configuration Vidéo pour Amiga 500, qui intègre un boîtier Video BOX (digitaliseur Diamond Scan, filtre RVB, Genlock, kit de câble) et un ensemble de logiciels (logiciel de dessin et de digitalisation, générateur d'effets, titreur et Quick Silver).

Cette configuration, positionnée à 1 595 DM (équivalent à 5 400 FF), sera distribuée en Allemagne par un réseau de revendeurs sélectionnés parmi les spécialistes de la vidéo.

Pour ce qui est de la disponibilité de ces solutions en France, aucune précision ne nous a été apportée.

Au niveau des logiciels de sociétés tierces, on pouvait redécouvrir les désormais habituels Maxiplan, Superbase, GFA-Basic 3.0 et DPaint II.

En revanche, pour les matériels, des produits plus récents étaient présentés. Ainsi, le très attendu moniteur 1008 x 800 de Moniterm était présenté dans une configuration PAO, offrant une lisibilité des plus efficaces. Videocomp, une société de Francfort, faisait fonctionner un Genlock PAL Broadcast, dans une régie complète équipée d'Amiga. On pouvait aussi apercevoir des applications spécifiques, comme un CD ROM contenant une banque de données BTX (système d'information allemand) connectée sur Amiga, ou une interface de digitalisation, reliée à un microscope pour l'affichage et l'analyse, graphique, d'entités microscopiques, ou encore, une application de téléconférence, contenant un Amiga, un Genlock, une caméra pour l'image « Live » et une autre pour la digitalisation de documents...

Après avoir vu l'intégralité des matériels Commodore (voir encadré Produits Commodore : les nouveaux et les autres...), le stand Commodore laissait une impression de stabilité et de sérieux, tant dans la multitude d'applications présentées, que dans leur fonctionnement, réellement sans encombre. La position de Commodore, comme challenger du marché professionnel, peut maintenant être mieux defendue, car les armes (les applications) deviennent plus précises et plus efficaces.

Eric LUX

VIDEOSHOP — VIDE

l'informatique de loisir



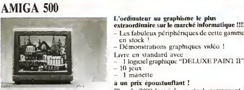


Au nord : INTELCOM (VIDEO SHOP)
47, rue de Richelieu
75001 PARIS
Tél. : (1) 42.86.03.44

Au sud : INTELCOM (VIDEO SHOP)
251, boulevard Raspail
75014 PARIS
Tél. : (1) 43.21.54.45

A l'ouest : INTELCOM (VIDEO SHOP)
7, rue de l'Église
92200 NEUILLY
Tél. : (1) 46.40.73.26

AMIGA 500



L'ordinateur au graphisme le plus extraordinaire sur le marché informatique !!!!
- Les fabuleux périphériques de cette gamme en stock !
- Démonstrations graphiques vidéo !

Livré en standard avec :
- 1 logiciel graphique "DELUXE PAINT II"
- 10 jeux
- 1 manette

à un prix époustouflant !
Plus de 2000 logiciels en stock permanent ! Toutes les nouveautés ! Logiciels du domaine public : un choix de près de 500 titres !

AMIGA 2000



Une offre complète destinée aux professionnels du graphisme et de la vidéo.
- Offres spéciales vidéo
- Offres écoles, Universités
- Service d'Impression couleur en libre service !

Tous les périphériques en stock permane

IMPRIMANTES

Toute une gamme d'imprimantes en exposition permanente ! Imprimantes NEC, EPSON, CITIZEN, AMSTRAD, portables DICONIX.

Imprimantes Laser ... à des prix impressionnants !!!

CITIZEN HQP 45 : 4.990 F TTC (132 col. 24 Aig.)

INTELCOM — INT

l'informatique professionnelle

Interview de Gail Wellington

Gail Wellington est chez Commodore International la Directrice Générale pour le support des logiciels et produits au niveau mondial. Nous l'avons rencontrée pour lui poser quelques questions, sur l'état des développements des produits Commodore.

Eric LUX pour Commodore Revue : Commodore se restructure au niveau international. Pouvez vous nous decrire plus precisement ce qu'il en est.

Gail Wellington : Tout d'abord, notre organisation a ete restructuree au niveau des hommes. Recemment, un nouveau President Mondial a ete nomme aux Etats Unis. Il s'appelle Mehdi ALI et a été nomme a ce poste par Irvin GOULD, actuel CEO, pour s'occuper des operations de Commodore au niveau mondial.
En Europe, l'ancien responsable européen, Harald SPEYER, vient de quitter Commodore. Wilfried Hoffman a ete promu Vice President pour l'Europe Occidentale, en plus de son poste de Directeur General de Commodore Allemagne. Il est seconde par Chris ANDERSEN qui est Directeur General pour le support europeen et la logistique.
Ces promotions, ou nominations, correspondent a une phase de construction au sein de Commodore : construction en terme de personnel, en terme d'objectifs, d'image et de ventes.
La strategie actuelle de Commodore est d'attaquer le marche institutionnel grâce a des produits professionnels fiables et bien positionne (Amiga 2000 et PC 40 III, qui est sans nul doute une machine très bien positionnée sur le creneau des AT de table, au rapport qualite prix tres attractif et qui connait deja un franc succes.
Nous developpons aussi cette gamme vers le haut, avec le PC 60 serie III, un 80386 « Tower » surpuissant. Un autre modele de 80386, dans un concept de « petite » station de travail devrait aussi voir le jour sous le nom de PC 50.
Enfin, comme il semblerait que l'AT 80286 soit en passe de devenir le standard, tant au niveau d'une utilisation au bureau qu'a la maison, nous sommes a l'etude d'un modele PC 30. Il devrait être moins puissant que le 40-III (20 Mo et EGA uniquement) mais encore plus accessible au niveau prix. Ces dernieres machines n'ont pas leur specifications completement arrêtees, mais elles devraient voir le jour avant la fin de l'annee.
En ce qui concerne l'Amiga, des developpements sont en cours, en matiere de cartes additionnelles (PVA, carte haute resolution, carte 68030 ...) mais nous ne pouvons nous avancer sur une date de sortie. Notre interêt est que le public sache dans quelles directions Commodore va faire evoluer ses produits mais nous ne voulons pas promettre des choses qui ne verront pas le jour a la date prevue, comme il etait de coutûme auparavant.

C.R. : Quels sont donc les produits qui sont officiellement annonces par Commodore pour une disponibilité imminente ?

500 UX et le PC 40 III disponibles. Rappe
X est un Amiga 2000
e 68020 + 68881 +
de RAM, un disque
une sauvegarde sur
eci peut fonctionner
Unix System V avec
étrage developpe par

nasse, nous sommes
rain de produire les
0 pour l'Amiga 500,

qui devront être bientot disponibles. Ce produit permettra de transformer l'A500 en une machine surpuissante avec un disque dur de 20 Mo et une memoire de 3 Mo (2 Mo pourront se loger dans l'A590).

C.R. : L'Amiga 2500 UX est donc disponible, mais allez vous aussi fournir des cartes Ethernet pour la connexion à des minis ou a d'autres stations de travail.

G.W. : Nous travaillons à fournir ce type de carte. En attendant, nous allons sortir dans peu de temps une carte multi série (7 ports RS 232 C) pour une connexion directe avec sept terminaux, Amiga ou autre.

C.R. : Pas d'Amiga 3000 à l'horizon ?

G.W. : Nous y travaillons mais nous ne donnerons des spécifications exactes que peu de temps avant sa sortie.

C.R. : Revenons maintenant sur le marche Grand Public. Quelle est la strategie de Commodore en ce qui concerne ce marché, plus particulièrement depuis la recente montee en puissance des consoles de jeu ?

G.W. : Pour Commodore, le marche Grand Public est son marche d'origine et représente encore une grande partie de son activite. L'Amiga 500 est actuellement en passe de devenir le standard des micro ordinateurs familiaux dans le monde, avec pres d'un million d'exemplaires vendus. Mais le C64 reste une machine non négligeable, puisqu'il s'en vend encore un million d'unite par an ! Mon sentiment envers le marche des consoles est qu'il existera toujours un equilibre entre les gens qui veulent uniquement jouer et ceux qui desirent aller plus loin. En 1982, les consoles VCS d'Atari se vendaient par milliers, mais cela n'a pas empêche un ordinateur de devenir un standard du marche Grand Public : le C64. En ce qui concerne l'Amiga 500, cette machine est toujours en avance par rapport à ses concurrents directs et pourtant, ses possibilites ne sont pas encore exploitees au maximum.

Produits Commodore : les nouveaux et les autres...

[illegible]

Eric LUX



les prix
IMPRIMANTES
9 AIGUILLES
STAR LC 10 Couleur
PROMO
2950 F
24 AIGUILLES
PROMO
Pour tout achat d'une imprimante A M I E, vous offre
• 1 câble Centronics
• 2 rubans encreur
• 500 feuilles de papier
ACCESSOIRES
PROTECTION
MANETTES
RANGEMENT
CONSOMMABLES
DISQUETTES 3"1/2 GRANDES MARQUES
certifiées 100 %
Pour tout achat de 100 disquettes 3"1/2
A.M.I.E. vous offre
une boîte de rangement
PROMO
La micro sans soucis
LA CARTE AMIE :
– Les infos justes
– Les meilleurs prix
– Le choix, les promotions
– Les avantages d'un club
Demandez la
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel 3615 Amie
ou renvoyez a
Amie VPC 11 Bd Voltaire
75011 Paris
AMIE
LE PRO.
CADEAU
PROMO
10%
VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F
INCROYABLE!
PROMO
-50%*
-40%**
SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles
** 24 Aiguilles
LES Plus D'AMIE
COMMANDEZ 43 57 48 20
Plus GARANTIE
Plus ESCOMPTE
Plus CRÉDIT
Plus REPRISE
Plus REMISES
3615 AMIE
VPC 11 bd Voltaire 75011 Paris 43 57 48 20
ATARI 11 bd Voltaire 75011 Paris 43 57 96 89
AMIGA 11 bd Voltaire 75011 Paris 43 57 96 18
PC 19 bd Voltaire 75011 Paris 43 38 18 09
SAV 2 rue Rampon 75011 Paris 43 57 82 05
OCCASION 2 rue Rampon 75011 Paris 43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR 69 cours Lieutaud 13006 (16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC 69 cours Lieutaud 13006 (16) 91 47 74 11
COMMODORE
le choix
UNITES CENTRALES
C 64 N 1450 F
C 128 D 3990 F
PERIPHERIQUES
Des produits testes, le plus grand choix.
LECTEURS
MONITEURS
AUDIO
EXTENSIONS
TELEMATIQUE
VIDEO
INTERFACES
GRAPHIQUES
IMPRIMANTES
MPS 1230
PROMO
1790 F
LOGICIELS
UTILITAIRES
EDUCATIFS
JEUX
LIVRES
PROMO
C 64 N + 1541
=
2990 F



les prix
UNITES CENTRALES
A 500
A 500
SURPRISE !!!
A 2000 11590 F
A 2000 13000 F
PROMO EDUCAMIGA
A 2000 + Moniteur 1084S 10500 F
A 2000 + Moniteur 1084S + Kit X T 13000 F
PERIPHERIQUES
LECTEURS
3"1/2 externe PROMO 1250 F
MONITEURS
EXTENSIONS
512 K Interne PROMO 990 F
Graphiscope PROMO 800 F
Tablette CRP A4 PROMO 3990 F
DISQUES DURS / CONTROLEURS
EMULATEURS
TELEMATIQUE
GRAPHIQUE/VIDEO
SON
Digiview Gold 3.0 PROMO 1990 F
PROMO
OPERATION REPRISE CARTE XT A 2088 D
POUR TOUT ACHAT DE CARTE AT A 2286 D
AMIGA 500 + extension 512 K 4890 F
AMIGA 500 + 2e lecteur 3"1/2 4990 F
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + Extension 7690 F
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + 2e lecteur 7990 F
AMIE LE PRO.
CADEAU PROMO 10%
VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F
INCROYABLE! PROMO
-50%* -40%**
SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles
LES Plus D'AMIE
COMMANDEZ 43 57 48 20
Plus GARANTIE
Plus ESCUMPTE
Plus CRÉDIT
Plus REPRISE
Plus REMISES
3615 AMIE
VPC 11, bd Voltaire 75011 Paris 43574820
ATARI 11, bd Voltaire 75011 Paris 43579649
AMIGA 11, bd Voltaire 75011 Paris 43579618
PC 19 bd Voltaire 75011 Paris 43381809
SAV 2 rue Rampon 75011 Paris 43578205
OCCASION 2 rue Rampon 75011 Paris 43578205
MARSEILLE LOISIR 69 cours Lieutaud 13006 (16) 91425042
MARSEILLE PC 69 cours Lieutaud 13006 (16) 91477411
le choix
AMIGA
LES LOGICIELS
GRAPHIQUE/VIDEO
LANGAGES
MUSIQUE
BUREAUTIQUE
NOUVEAUTES
LES LIVRES
A RETOURNER A AMIE VPC 11 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
CODE POSTAL
TEL

```
      ;Les TNTn correspondent à mes tests utilisés dans les routines
EFFn, nous les verrons dans le prochain numéro
      tnt2: dc w 0
      tnt3: dc w 0
      tnt4: dc w 0
      tnt5  dc w 53
      pnint  dc 1 linmem+316
      cnmpt  dc w 0
      ;
      ;            routine appelant EFFn           --
      ;
      effets2:
      move 1 #eff+14,a1 , copperlist 1er e0
      move 1 #linmem,a0 , adresse de base de la table ou figure
l'adresse de chaque  chaque ligne IFF à afficher à l écran
      clr w d2 , compteur ligne écran mis à 0
      clr b d5 ; mode normal pour la routine "one line"
      dest
      jmp eff0          ,nous pokerons ici eff1, puis eff2   en dest+2

      ;emplacement ou nous mettrons le mois prochain les routines EFFn
      ;
      exit2
      clr w tnt3
      move w #53,tnt2
      exit:
      add 1 #4 poslist                ,on pointe sur le EFFn suivant
      cmp 1 #efflistf,poslist         ;test de fin de table EFFn
      bne non
      move 1 #efflist,poslist         ;on repointe sur le debut de le
table
      move w #53,tnt2
      clr w tnt3
      clr w tnt4
      non:
      move 1 poslist,a0               ,adresse courante du pointeur
      move 1 (a0),dest+2              ,on change le jmp
      rts
      ;
      ;-----        ------affichage ligne par ligne-          --
      ;
      oneline
      cmp w # 1 d3          ;test bug
      beq prts
      format
      move w (a0),(a1)     ;adresse sur laquelle le bitplane 1 doit
pointer
      add 1 #4,a1
      move w 2(a0),(a1)    ,idem bitplane 2
      add 1 #4,a1
      move w 4(a0),(a1)    ;idem bitplane 3
      add 1 #16,a1         ,on  pointe sur la prochaine ligne écran
      cmp b #0,d5          ,mode normal ?
      bne jumpit
      add 1 #6,a0          ,on incrémente normalement le pointeur sur
les ligne IFF
      jumpit
      add 1 #1,d2
      cmp 1 #max,d2        ,100 lignes écran affichées ?
      bcc prts             ; oui alors rts
      dbra d3,format       ; non alors continuer
      prts
      rts
      ;
      ;        ----  affichage 2 lignes par 2 lignes------
      ;
      twolines
      cmp 1 # 1,d3         ,test bug
      beq prts
      format2
      move w (a0),(a1) ,idem que la routine précédente sauf que nous
affichons deux fois la même ligne IFF
      add 1 #4 a1
      move w 2(a0),(a1)
      add 1 #4,a1
      move w 4(a0),(a1)
      add 1 #16,a1
      move w (a0),(a1)
      add 1 #4,a1
      move w 2(a0),(a1)
      add 1 #4,a1
      move w 4(a0),(a1)
      add 1 #16,a1
      add 1 #6,a0
      add 1 #2,d2
      cmp 1 #max,d2
      bcc prts
      dbra d3,format2
      rts
      ;
      ;-          -efface ligne en pointant sur le premier octet du
bitplane 6 qui correspond à la base d'une ligne vide ----  --
      emptyline
      clr w (a1)
      add 1 #4,a1
      clr w (a1)
      add 1 #4,a1
      clr w (a1)
      add 1 #16,a1
      add 1  #1 d2
      cmp  1 #max,d2
      bcc prts
      dbra d3,emptyline
      rts
```



Dessine-moi un mouton Commodore revue n° 7-10

Non ce n'est pas « The » poisson d'Avril ! Voici enfin les résultats du concours « dessine-moi un mouton » annoncé dans le numéro 7 de Janvier. Nombre d'entre vous nous ont « reproché » l'ambiguïté des modalités du concours. Il s'agissait bien pour vous, de nous envoyer des dessins fixes et non des animations. Que ceux qui nous ont fait parvenir ces animations ne désespèrent pas, nous les gardons précieusement au chaud en vue d'un second et prochain concours « animation », où il ne s'agira plus là de plans fixes, mais bien de séquences entières. Pour de plus amples détails reportez-vous à l'encadré « Clip, clap. »

CLIP, CLAP...

Comme nous ne sommes pas « chiens » et que l'animation semble en attirer plus d'un, que de plus, Commodore Revue adore ses lecteurs (mais oui), bref nous offrons une seconde chance à certains d'entre vous de passer à la postérité. C'est ainsi que nous attendons des animations. Ces animations devront tourner sur Amiga 500, 1000 ou 2000 (à spécifier dans votre courrier), nous parvenir sur disquette 3" 1/2, être obligatoirement en auto boot et surtout, posséder une touche, ou fonction pause, afin que nous puissions en prendre des photos. De plus, n'oubliez pas de nous adresser vos nom et adresse, ainsi que le nom du ou des logiciels utilisés lors de la réalisation de vos animations.
Vos envois devront nous parvenir avant le 15.07.89, le cachet de la poste faisant foi.

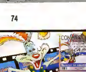


JUMELLES



PINOCCHIO

BULLES



Non seulement vous avez été nombreux à nous envoyer vos œuvres (plus d'une centaine et certaines arrivent encore !), mais de plus celles-ci furent de grande qualité. Le choix fut parfois difficile au sein de la rédaction, vous savez ce que c'est « les goûts et les couleurs »...

Nos critères de choix furent divers et variés. En premier lieu, bien sûr, ce que l'on peut appeler les coups de cœur. Ils interviennent en général lorsqu'une image est bien construite, équilibrée, etc... tant par les formes que par les couleurs. En second lieu vient le style, et là, certains d'entre vous en êtes incontestablement pourvus. Enfin une certaine marque d'esprit créatif et de caractère nous a semblé indispensable. Un petit groupe de plagiats et perroquet savants nous ont également envoyé quelques images.



Comme il fallait un gagnant le voici. Il s'agit de Hann REVERSY. Sa création, exécutée à l'aide du logiciel Photon-Paint, a été intitulée « JUMELLES » par nos soins, ne possédant aucune appellation. De toutes les images que nous avons visionnées, elle est sans conteste celle où transparait le plus ce que nous avons appelé le style (doué de surcroît, d'un certain talent, pour ne pas dire un talent certain !). De quasiment toutes les réalisations qui sont arrivées au journal, « JUMELLES » est l'une des images dans laquelle transparaît le moins les fonctions ou effets spéciaux de l'Amiga. L'artiste utilise son micro comme un simple outil graphique, au même titre qu'un burin, qu'un pinceau ou que des pastels, par exemple. Sachez tout de même, que « JUMELLES » ne récolta pas la totalité des suffrages de la rédaction. « BULLES », « PINOCCHIO » et « REBONDS » n'étaient pas très loin...



TIN TOY

Albert et la quatrième dimension Amiga dans « E=mc2 » de Mark Eaton, avec le concours de Deluxe Paint.



COLLIER



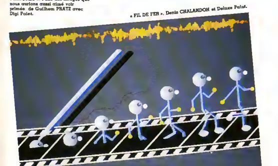
Sobre, propre et titré à l'Indiana Jones, c'est « CARTOON » de Jean Marc CORBIAUX, assité de Deluxe Paint.



« REBONDS », l'une des images que nous aurions aussi aimé voir primée, de Guilhem PRATZ avec Digi Paint.

Simple, clean, superbe le « MARTEAU » de F. ROBERT réalisé avec Digi Paint.

« FIL DE FER », Denis CHALANDON et Deluxe Paint.



« BULLES » est l'illustration typique de l'utilisation réussie de la digit (numérisation), alliée à la création artistique. Choix du sujet, placement et mise en place de décors ou d'éléments graphiques assurant une mise en scène sans reproche. La digit est souvent un piège, donc difficile à aborder. Combien d'entre-vous n'ont-ils pas bêtement reproduit telle ou telle carte postale et images de magazine sans recherche ni esprit inventif. Les micros ne sont pas de simple projecteur de diapos jusqu'à dernier ordre.. Blandine TUAILLON avec Digi-Paint.

« PINOCCHIO », ou quand l'Amiga se prend pour un calculateur d'images de synthèse. Les volumes, les lumières de cette marionnette atteignent la perfection. S'il vous plaît J.-M. CHARETTE, animez-le nous pour le prochain concours « CLIP, CLAP ». « PINOCCHIO » a été réalisé à l'aide du logiciel Photon-Paint.

« TIN TOY », une suite de clins d'œil au monde de l'animation. Des premiers cartoons avec Mortimer (premier Mickey), jusqu'aux images de synthèse avec le bébé de Tin Toy, en passant pas la dessin animé le Roi et l'Oiseau ou les derniers Toons en vogue, Vincent BERLIOZ survole plus d'un demi siècle d'animation, aidé par Deluxe Paint.

Nous remercions Dominic FUSINA pour son clin d'œil, comme nombre d'entre vous il nous a envoyé plusieurs images. Le dessin d'ouverture (Roger Rabbit, Digi paint) est, comme « COLLIER », de lui. Le fond de couleur sur lequel repose le collier, a une « texture » pouvant presque faire penser à de la peinture, c'est fait avec Deluxe Paint.

LES PORTES DU TEMPS

LE JEU DU MOIS

Ah ! enfin des jeux d'aventure en français avec un analyseur syntaxique bien de chez nous. Le mystérieux virus AX 415 a réussi à contaminer le laboratoire de recherches expérimentales de Neuronix. Pour tenter d'échapper à l'affreuse épidémie, les scientifiques de la base se sont enfuis par les 4 portes du temps, pour rejoindre une autre époque. Mais, le mal est en eux, et si ils répandent le virus à l'époque et au lieu où ils se trouvent, ils risquent bien de changer le cours de l'histoire, ce qui pourrait être catastrophique. Vous devez, avec votre robot RX 22, enrayer ce phénomène et restabiliser le cours du temps. Pour cela, vous devez vous diriger, passer des ordres par l'intermédiaire du clavier et prendre les objets dont vous avez besoin à la souris. Le scénario, que l'on pourrait qualifier de type mythologique, a été particulièrement travaillé. C'est dans 5 régions, en tout, que vous pouvez évoluer. La première, ou vous vous trouvez au début du jeu, est tout simplement le laboratoire d'ou est parti le virus et les chercheurs. Un superbe équipement, qu'il ne faut pas oublier, est à votre disposition pour remplir votre tâche, dont dépend le sort du monde. La porte 1 nous amène dans une caverne préhistorique. La porte 2 vous transfère directement au XII[e] siècle, en face d'un superbe château Ecossais. La porte 3 vous téléporte cette fois au XVI[e] siècle, au pays du Soleil Levant. Enfin, la dernière porte vous mène au pays des Incas, que vous pourrez découvrir et explorer. « Les portes du Temps » est un superbe jeu, ou vous allez prendre plaisir à découvrir de nouveaux paysages, tellement ils sont beaux. De plus, l'interactivité est un élément important du jeu qu'on ne peut négliger. Vous rencontrez de nombreux personnages qui vous questionnent et que vous questionnez. En fait, on peut même parler d'action avec cette superbe production. Du côté finition, les bruitages sont superbes et les graphismes très fins. C'est un des seuls jeux à utiliser pleinement la haute résolution.

SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Legend Software
Distributeur	Guillemot
Genre	aventure
Adaptation	—
Nombre de disquettes	4
Manuel	français
Prix	345 F

TECHNIQUEMENT :

Transfort 16 bits	no
Si oui modification	—
Mode graphique	Haute résolution
Graphismes digitalisés	non
Son	oui
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	—
Langue M/F/A/G	F
Signes particuliers	

MODE DE JEU :

Textuel	oui
Icônographique	non
Clavier	oui
Souris	oui
Joystick	non

APPRECIATION :

Scénario	très bon
Graphismes	très bons
Animation	bonne
Scrolling	bon
Musique	très bonne
Bruitages	très bons
Analyseur syntaxique	très bon
Synthèse vocale	—
Ergonomie « logicielle »	moyenne
Manuel	bien réalisé
Age à partir de	12 ans
Durée de vie	6 mois
Fin du jeu	6 mois
Testé par	The Looser Cleaner

REVENDEURS AGRÉÉS



RESCUE

Avant toute chose, je lance un appel à tous ceux qui ont des rescues de tous genres (plans, pokes, astuces...). Envoyez-les moi à :
Commodore Revue/rubrique Help
1 bis, rue de Paradis
75010 Paris

Je me ferai un plaisir de les publier et peut-être même de les récompenser.

Ce mois ci, on commencera par le C64. Alors, si vous êtes prêt, on peut y aller.

THUNDERBLADE— US GOLD
Chargez le jeu puis faites un RESET
Tapez ensuite le listing suivant :
POKE 8500, 44:POKE 13135, 44:POKE 13622, 44:SYS 4096
Génial les vies infinies

FRIGHTMARE— CASCADE
Faites la même procédure qu'avec THUNDERBLADE et tapez
POKE 21829,169
POKE 21830,0
POKE 21831,234
Tapez SYS 16384 pour reprendre le jeu
Vous êtes désormais invincible

BATTLE ISLAND— NOVAGEN
Toujours selon la même procédure que précédemment, tapez :
POKE 50228,173 pour les vies infinies
POKE 64090,173 pour les bombes infinies
SYS 24064 pour reprendre le jeu

ROBOCOP— OCEAN
Pour les possesseurs de la version disk, tapez
POKE 35028,173 pour accélérer le jeu
POKE 33034,173 pour ne pas avoir d'ennemis
POKE 44179,96 pour une durée illimitée
POKE 44392,96 pour les vies infinies
SYS 32768 pour reprendre le jeu.
Dommage qu'il ne fonctionne qu'au premier niveau

OPERATION WOLF— OCEAN
Des pokes pour cette très bonne adaptation de jeu de café :

POKE 36007,165 pour temps infinis
POKE 35107,173 pour cartouches illimitées
POKE 35103,165 pour munitions illimitées
POKE 34952,165 pour grenades illimitées
SYS 16960 pour reprendre le jeu

EMPIRE STRIKES BACK— DOMARK
Tapez :
POKE 37048,16 pour un nombre de câbles illimités
POKE 51917,173 pour des bouchiers infinis
SYS 32704 pour reprendre le jeu.

OUT RUN— US GOLD
Tapez :
POKE 44049,96 pour stopper les collisions
POKE 34686,173 pour temps illimités
POKE 34320,174 : POKE 34187,174 :
POKE 37188,x (x entre 1 à 5) pour choisir le niveau de départ
POKE 33398,32 pour des effets de couleurs sur les bords
SYS 38045 pour reprendre le jeu

RAMPARTS— GO !
Tapez :
POKE 13931,96 invicibilité pour le joueur 1
POKE 14091,96 idem mais pour le joueur 2
POKE 3496,x (x entre 0 à 42) pour choisir son niveau de départ
SYS 3077 pour reprendre le jeu.

GUTZ— OCEAN/SPECIAL FX
Tapez :
POKE 2048,120 : POKE 2049,169 :
POKE 2050,53 : POKE 48372,169 :
POKE 48733,127 : SYS 2048 pour énergie illimitée
POKE 2048,120 : POKE 2049,169 :
POKE 2050,53 : POKE 48406,169 :
POKE 48407,127 : SYS 2048 pour vies infinies

Et maintenant au tour de l'AMIGA. Préparez-vous, des trucs intéressants vont arriver sous vos yeux.

SWORD OF SODAN— DISCOVERY SOFTWARE
Voici déjà un truc pour avoir des vies infinies sur le soft le plus beau existant sur AMIGA
Faites une première partie avec le héros et perdez toutes vos vies au premier tableau. Puis choisissez ensuite l'héroïne. Vous avez désormais des vies infinies

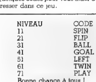
BETTER DEAD THAN ALIEN— ELEKTRA
Des trucs pour un shoot'em up classique. A l'écran de présentation, tapez ELV ou CHAMP. Ceci vous permet d'avoir des vies infinies. De plus les touches de fonction vous donnent l'accès à des aides fort utiles :
F1 scatterbolts, F2 multifire, F3 autofire, F4 armour missile, F5 aliens stops, F6 neutron bomb, F7 double, F8 protect shield, F9 change de niveau, F10 extra power

EMPIRE STRIKES BACK— DOMARK
Pressez la touche HELP puis tapez XIFARGROTCEV C'est chouette l'invincibilité quand même. En plus, si vous pressez les touches L C ou D, vous aurez droit à des images de Luke, C3PO et DARK VADOR

FUSION— ELECTRONIC ARTS
Commencez le jeu et allez à l'extrême limite, en haut à gauche avec le vaisseau. Arrivé sur place, quittez le vaisseau et utilisez le buggy pour vous placer à l'intersection des murs. Tapez à ce moment STONKER et revenez au vaisseau. Maintenant la touche D permet de cycler les armes et la touche C de cycler les niveaux.

GIGANOID— SCA
A la page de sélection des joueurs, pressez la touche CAPS LOCK et commencez à jouer. Le programme vous préviendra que vous avez désormais 100 vies. Pratique non ?

HELTER SKELTER— AUDIOGENIC
Quelques codes pour vous aider à progresser dans ce jeu.



NIVEAU	CODE
11	SPIN
21	FLIP
31	BALL
41	GOAL
51	LEFT
61	TWIN
71	PLAY

Bonne chance à tous !

OBLITERATOR— PSYGNOSIS
Lorsque le jeu vous demande de presser une touche pour commencer tapez 56-37-12 pour avoir des vies infinies.

STREET FIGHTER— GO !
Il n'y a pas un grand besoin de « cheat mode » pour finir ce jeu mais tout le monde n'est pas une bête en jeux vidéos donc.
A la page de présentation, tapez STREET CHEAT, puis la touche HELP pendant le jeu. Je vous laisse le plaisir de découvrir ce qu'apporte ce truc.

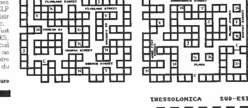
Bon c'est tout pour ce mois-ci et c'est déjà pas mal. A tous les AMIGAISTES, je suis en train de concocter un spécial listings pour le mois prochain. Donc ne ratez surtout pas le numéro 12 de votre magazine préféré qui parle si bien du monde COMMODORE.

Centaure

PLANS DE BARD'S TALE II

EPHESUS — NORD

PHILIPPI — CENTRE



THESSOLONICA — SUD-EST

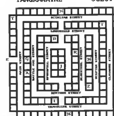
Voici les six premiers plans de Bard's Tale II. Ce sont les plans des six villes, proposées par le jeux. Alors que vous aurez eu largement le temps de découvrir leur environnement, nous publierons le mois prochain une liste de détails et d'aide, permettant l'accès aux niveaux supérieurs.

- A = Armurerie
- B = Banque
- C = Portes nécessitant l'utilisation d'une clef
- D = Donjon
- E = Entrée de la ville
- G = Guilde
- H = Hôtellerie
- J = Salle de jeux
- R = Roscoe
- T = Taverne
- Z = « Review Board »

CORINTH — SUD-OUEST

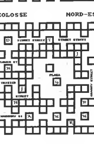
D IRON GATE - nécessite la Master Key

TANGRAMAYNE — OUEST



D: DARK DOMAIN - donjon pour débutants

COLOSSE — NORD-EST



SUPER HANG ON



SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Electric Dreams
Distributeur	Ubi soft
Genre	course
Adaptation	coin-op
Nombre de disquettes	1
Manuel	en français
Prix	195 F

TECHNIQUEMENT :

Transfert 16 bits	oui
Si oui modification	son
Mode graphique	16 couleurs
Graphismes digitalisés	non
Son	oui
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	V
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	cooper list

MODE DE JEU :

Textuel	non
Iconographique	non
Clavier	non
Souris	oui
Joystick	oui

APPRECIATION :

Scénario	très bon
Graphisme	bon
Animation	géniale
Scrolling	bon
Musiques	sublimes
Bruitages	extraordinaires
Analyseur syntaxique	
Synthèse vocale	
Ergonomie logicielle	
Manuel	intéressant pour démarrer le jeu
Age à partir de	8 ans
Durée de vie	illimitée
Fin du jeu	?????
Testé par	The Looser Cleaner

L'adaptation la plus attendue sur Amiga est enfin disponible. « Super Hang on » est, sans contestation possible (ou fariélue) le jeu du premier trimestre 1989 ! Après avoir sélectionné le mode joystick ou souris, réglé la sensibilité de la moto choisie, votre circuit, retenu une musique parmi quatre, vous pouvez pousser le nitro et vous donner à fond dans cette superbe production. Après que le feu soit passé au vert vous vous élancez. A une certaine vitesse, votre compteur se bloque de lui-même : il vous faut alors appuyer sur le bouton Fire, qui enclenche le turbo et vous permet d'atteindre le mur du son : 324 km/h (c'est déjà pas mal). Mais attention, vous n'êtes pas seul en piste et il vous faut éviter vos concurrents qui peuvent vous renverser à tout moment. De plus, il faut parfois prendre les virages très très courts, sinon c'est le vol plané. En haut de l'écran est indiqué votre score, votre progression sur le circuit, ainsi que le temps qui s'égraine trop vite. Les paysages défilent et défilent à toute allure et à l'arrivée, c'est la gloire et l'ovation de la foule. L'intérêt du jeu de bar se retrouve dans cette merveilleuse adaptation d'Electric Dreams qui donne des roues à l'Amiga.
L'animation hyper rapide et les musiques, en font un must ! Le seul reproche qu'on peut lui faire est son manque de couleurs, mais nul n'est parfait. Enfin, un bon conseil, achetez ce jeu, vous ne le regretterez sûrement pas.

REALM OF THE TROLLS

SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Go
Distributeur	Rainbow Arts
Genre	Arcade/Aventure
Adaptation	non
Nombre de disquettes	2
Manuel	anglais
Prix	

TECHNIQUEMENT :

Transfert 16 bits	oui
Si oui modification	—
Mode graphique	16 couleurs
Graphismes digitalisés	non
Son	mono
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	H et V
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	Editeur de tableau

MODE DE JEU :

Textuel	non
Iconographique	oui
Clavier	non
Souris	non
Joystick	oui

APPRECIATION :

Scénario	original
Graphisme	moyen
Animation	moyenne
Scrolling	bon
Musique	moyenne
Bruitages	moyens
Analyseur syntaxique	—
Synthèse vocale	—
Ergonomie logicielle	bonne
Jouabilité	bonne
Manuel	bon (précis)
Age à partir de	8 ans
Durée de vie	illimitée (éditeur de tableau)
Fin du jeu	—
Testé par	Larry Trick

Realm of the Trolls est un savant mélange d'arcade, d'aventure et de jeu de rôle (points de magie, d'intelligence, etc.). Le but du jeu est de récupérer des trésors disséminés dans des grottes. La durée de vie de ce jeu est illimitée, grâce à la présence d'un éditeur de tableau. Vous pourrez ainsi créer de nouvelles grottes à la manière de « Load Runner ». Un jeu original, mais un peu déroutant au début. Il est dommage que les graphismes n'aient pas été plus soignés.

DENARIS

SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Rainbow Arts
Distributeur	Rainbow Arts
Genre	Arcade
Adaptation	non
Nombre de disquettes	1
Manuel	français
Prix	

TECHNIQUEMENT :

Transfert 16 bits	non
Si oui modification	—
Mode graphique	32 couleurs
Graphismes digitalisés	non
Son	stéréo
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	H
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	ex-clône de R-TYPE

MODE DE JEU :

Textuel	non
Iconographique	non
Clavier	non
Souris	non
Joystick	oui

APPRÉCIATION :

Scénario	—
Graphismes	bons
Animation	bonne
Scrolling	fluide
Musique	bonne
Bruitages	bons
Analyseur syntaxique	—
Synthèse vocale	—
Ergonomie logicielle	bonne
Jouabilité	bonne
Manuel	bon
Age à partir de	7 ans
Durée de vie	2 mois
Fin de jeu	2 mois
Testé par	Larry Trick

Denaris, s'appelait auparavant Katakis, mais sa trop forte ressemblance avec R-TYPE a obligé Rainbow Arts à modifier les graphismes de ses tableaux. Denaris, est un excellent jeu d'arcade pure, un shoot them up comme on les aime. A conseiller sans restriction à tous les enragés de la manette, ils ne seront pas déçus. Denaris est sans conteste l'un des meilleurs jeux de ce genre qui existe pour Amiga, au même titre qu'Hybris. J'espère que les autres éditeurs relèveront le défi lancé par Rainbow Arts, qui ne se contente pas d'adapter des programmes pour Atari ST.

CUSTODIAN



SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Hewson
Distributeur	5 FMI
Genre	Action
Adaptation	—
Nombre de disquettes	1
Manuel	français
Prix	200 F

TECHNIQUEMENT :

Transfert 16 bits	oui
Si oui, modification	Son
Mode graphique	16 couleurs
Graphismes digitalisés	non
Son	oui
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	H et V
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	néant

MODE DE JEU :

Textuel	—
Icônographique	—
Clavier	oui
Souris	non
Joystick	oui

APPRÉCIATION :

Scénario	moyen
Graphisme	bon
Animation	bonne
Scrolling	bon
Musique	bonne
Bruitages	bons
Analyseur syntaxique	—
Synthèse vocale	—
Ergonomie « logicielle »	bonne
Jouabilité	bonne
Manuel	bon
Age à partir de	12 ans
Durée de vie	3 mois
Fin du jeu	2 semaines
Testé par	Centaure

Après le très bon Cybernoïd sur Amiga (en attendant le II), Hewson édite ce bon jeu, aux graphismes fouillés (trop peut-être) et avec un scrolling multidirectionnel. La réalisation est extrêmement soignée. Le seul reproche que j'ai à formuler, est que Custodian est beaucoup trop difficile. Bref, un bon soft sans grande prétention.

ARTURA

SYNOPSYE :

Machine	Amiga
Editeur	Gremlin Graphics
Distributeur	SFMI
Genre	Action/aventure
Adaptation	—
Nombre de disquettes	1
Manuel	français
Prix	200 F

TECHNIQUEMENT :

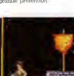
Transfert 16 bits	oui
Si oui, modification	Son
Mode graphique	16 couleurs
Graphismes digitalisés	non
Son	oui
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	—
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	néant

MODE DE JEU :

Textuel	—
Icônographique	—
Clavier	oui
Souris	non
Joystick	oui

APPRÉCIATION :

Scénario	moyen
Graphisme	moyen
Animation	moyenne
Scrolling	—
Musique	moyenne
Bruitages	—
Analyseur syntaxique	—
Synthèse vocale	—
Ergonomie « logicielle »	moyenne
Jouabilité	moyenne
Manuel	moyen
Age à partir de	10 ans
Durée de vie	1 mois
Fin du jeu	1 semaine
Testé par	Centaure



Et encore une nouvelle transposition de la version ST. Artura fait partie de ces jeux qui ne sont pas nuls mais qui ne sont pas bons non plus. Tout est dans la moyenne. Si seulement tous les éditeurs faisaient comme Cinemaware...

HKM

SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	US GOLD
Distributeur	US GOLD
Genre	Arcade
Adaptation	non
Nombre de disquettes	1
Manuel	français
Prix	

TECHNIQUEMENT :

Transfert 16 bits	oui
Si oui, modification	non
Mode graphique	16 couleurs
Graphismes digitalisés	non
Son	mono
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	non
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	néant

MODE DE JEU :

Textuel	non
Icônographique	non
Clavier	non
Souris	non
Joystick	oui

APPRÉCIATION :

Scénario	moyen
Graphisme	moyen
Animation	moyenne
Scrolling	—
Musique	bonne
Bruitages	néants
Analyseur syntaxique	—
Synthèse vocale	non
Ergonomie « logicielle »	moyenne
Jouabilité	passable
Manuel	bon
Age à partir de	8 ans
Durée de vie	2 à 3 semaines
Fin du jeu	1 semaine
Testé par	Larry Trick

Human Killing Machine est une nouvelle version de Street Fighter. Désormais les combats sont beaucoup plus durs, mais les graphismes sont nettement moins jolis. Vous affronterez une garde soviétique, son chien et quelques « ravissantes » est-allemandes. Il est toutefois regrettable qu'en adoptant toujours la même technique de jeu, on achève tous les adversaires à plus ou moins long terme. La puissance des coups dépend de la rapidité de pression sur le bouton de tir. Un jeu sans grande prétention... seulement pour les déçus de Street Fighter.

FISH

SYNOPSYE :

Machine	Amiga
Editeur	Magnetic Scrolls
Distributeur	Rainbird
Genre	Aventure
Adaptation	non
Nombre de disquettes	1
Manual	anglais
Prix	NC

TECHNIQUEMENT :

Transfert 16 bits	oui
Si oui modification	Son
Mode graphique	32 couleurs
Graphismes digitalisés	oui
Son	oui
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	oui
Synthèse vocale	oui
Scrolling H ou V	non
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	—

MODE DE JEU :

Textuel	oui
Icônographique	non
Clavier	oui
Souris	oui
Joystick	non

APPRÉCIATION :

Scénario	très bon
Graphisme	très bon
Animation	—
Scrolling	—
Musique	—
Bruitages	bons
Analyseur syntaxique	très bon
Synthèse vocale	bonne
Ergonomie « logicielle »	bonne
Jouabilité	moyenne
Manuel	moyen
Age à partir de	14 ans
Durée de vie	—
Fin du jeu	1 mois
Testé par	Laure Elhardy

Vous êtes un agent secret interspatial et vous venez d'arrêter un groupe de dangereux terroristes : les « Seven Deadly Fins ». Aspirant à un peu de repos, vous entamez une procédure de Warping (opération très délicate, qui consiste à se transporter dans un autre corps). Vous choisissez le règne des poissons, ceci afin de buller en toute tranquilité. A peine avez-vous eu le temps de vous habituer à vos nouvelles écailles, qu'une main gigantesque plonge dans le bocal et y dépose un château en plastique. Persuadé que dans les profondeurs de cette demeure seigneuriale gît un message de votre supérieur hiérarchique, vous vous précipitez. Trois aventures plus fantaisistes les unes que les autres vous attendent...

Fish possède les même caractéristiques que « The Pawn » et « The guild of thieves », menus sous formes de parchemins déroulants, des images que l'on tire comme un store et un très bon analyseur de syntaxe. La documentation est tout à fait réjouissante, si vous maîtrisez correctement la langue de Sherlock Holmes (ça change de Shakespeare), condition sine qua none pour tenter de démêler les fils d'un scénario tout à fait délirant.

TIGER ROAD

SYNOPSYE :

Machine	Amiga
Editeur	Capcom
Distributeur	SFMI
Genre	arts martiaux
Adaptation	coin-op
Nombre de disquettes	1
Manuel	en français
Prix	225 F

TECHNIQUEMENT :

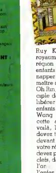
Transfert 16 bits	non
Si oui modification	
Mode graphique	32 couleurs
Graphismes digitalisés	non
Son	oui
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	H & V
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	—

MODE DE JEU :

Textuel	non
Icônographique	non
Clavier	non
Souris	non
Joystick	oui

APPRÉCIATION :

Scénario	très bon
Graphisme	bon
Animation	bonne
Scrolling	bon
Musique	bonne
Bruitages	moyens
Analyseur syntaxique	
Synthèse vocale	
Ergonomie « logicielle »	
Manuel	bien réalisé
Age à partir de	8 ans
Durée de vie	2 mois
Fin du jeu	un jour
Testé par	The Looser Cleaner



Ruy Ken O gouverne son royaume et terrorise toute la région. Il martyrise les pauvres enfants et n'hésite pas à les kidnapper. Pour enrayer ce mal, le maître du temple, qui se nomme Oh Rin, charge son meilleur disciple de tuer Ruy Ken O et de libérer du même coup, les enfants du temple. Vous êtes Lee Wong et devez donc remplir cette ambitieuse mission. Et voilà, les jeux sont faits. Vous devez tuer tout ce qui se trouve devant vous et qui fait baisser votre réserve d'énergie. Vous ne devez pas oublier de prendre des clefs, des armes, des potions, de l'or pour progresser dans l'enfer. Vous disposez de nombreuses armes et votre cape vous permet de voler comme Superman (on s'y croirait). Au niveau du jeu en lui-même, on doit souligner les graphismes soignés, proche de la machine d'arcade. Les tableaux sont très nombreux et les adversaires multiples. On peut tout de même reprocher la petitesse des personnages, ainsi que de la surface de jeu. Néanmoins, l'ambiance de la machine de bar a été gardée et donne au jeu un intérêt certain. Je suis sûr que « Tiger Road » trouvera sa place dans votre logithèque et vous occupera pendant de longues heures.



VICTORY ROAD

Alors que certaines revues (on veut des noms !!!) ne se gênent pas pour calomnier Sword of Sodan, nous allons sans doute donner ici la palme du parfait navet pour ce jeu qui a été un véritable hit sur C-64. Après une page de présentation en deux couleurs (!) le jeu peut commencer. Vous avez alors le choix entre 1 ou 2 joueurs simultanés. Une fois la touche 1 de mon clavier enfoncée brutalement, le carnage peut alors commencer. Ça débute sur l'escalier du paradis, à travers un paysage égyptien très bizarre, devant la tête imposante d'une sorte de dieu qu'il va falloir effrayer. Vous allez ensuite progresser le long d'une route en détruisant « aliens » ou autres monstres. Attention à ne pas oublier de prendre les bonus qui vous procurent différentes armes, ou paralysent le déplacement de vos ennemis. C'est le shoot'em up par exellence puisque vous détruisez vampires, maisons, enfin tout ce qui peut se différencier de vous. A la fin du premier tableau vous êtes précipité, après une danse gestuelle, dans un immense puits qui vous amène dans une sorte de cave, en face d'un super scarabé géant. C'est là que mon voyage dans les ténèbres s'est terminé. Après cela, retour à la case départ, puisque même les inséparables high scores ont été oubliés. Les seuls points forts (moi aussi je suis balaise !!!) de Victory Road sont : la possibilité de jouer à deux simultanément et l'ambiance du jeu d'arcade, qui a été tout de même conservée tout au long du jeu. Mais la médiocre programmation et la réalisation gâchent tout.

SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Imag ne
Distributeur	SFMI
Genre	action
Adaptation	arcade
Nombre de disquettes	1
Manuel	français
Prix	225 F

TECHNIQUEMENT :

Transfert 16 bits	oui
Si oui modification	—
Mode graphique	8 cols
Graphismes digitalisés	non
Son	oui
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	V
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	néant

MODE DE JEU :

Textuel	non
Icônographique	non
Clavier	non
Souris	non
Joystick	oui

APPRÉCIATION :

Scénario	bon
Graphisme	mauvais
Animation	mauvaise
Scrolling	moyen
Musique	mauvaise
Bruitages	moyens
Analyseur syntaxique	—
Synthèse vocale	—
Ergonomie « logicielle »	—
Manuel	bon
Age à partir de	8 ans
durée de vie	2 jours
Fin du jeu	—
Testé par	The Looser Cleaner

BATMAN

Le sigle d'Océan est de retour sur nos écrans avec, une fois de plus, une superbe production : il s'agit de Batman. Océan avait déjà fait sur 8 bits, un jeu du même nom qui avait été un hit, mais là rien à voir. Je veux parler du scénario, car le jeu va vite rentrer dans l'histoire... Vous avez en fait deux missions sur la même disquette. Ainsi, lors de la superbe page de présentation, reproduisant fidèlement l'affiche du jeu, vous pouvez choisir d'affronter The Penguin, ou d'aller délivrer Robin resté prisonnier chez le Joker. Vous devez ramasser différents objets pour pouvoir progresser dans le jeu. Des fenêtres se succèdent les unes aux autres et donnent vraiment l'impression encourageante d'avancer dans le jeu. Mais l'aventure laisse parfois (même souvent) place à l'action et vous devez alors combattre les disciples de Joker ou de Penguin. Le jeu fait ressortir l'atmosphère, que l'on peut aussi retrouver dans la bande dessinée, grâce à son système de fenêtres et à ses superbes graphismes. L'animation du jeu est très fluide et n'a aucun défaut. Enfin, Batman est un très bon jeu, qui ne devrait pas tarder à être aussi connu qu'Opération Wolf. Notons que les programmeurs de Batman prévoient une suite, alors... affaire à suivre et que survivent les Batmen d'Océan !

SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Océan
Distributeur	SFMI
Genre	aventure/action
Adaptation	BD
Nombre de disquettes	1
Manuel	en français
Prix	245 F

TECHNIQUEMENT :

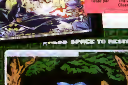
Transfert 16 bits	oui
Si oui modification	son et graphismes
Mode graphique	32 couleurs
Graphismes digitalisés	non
Son	oui
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	H
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	—

MODE DE JEU :

Textuel	non
Icônographique	oui
Clavier	non
Souris	non
Joystick	oui

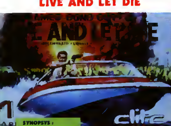
APPRÉCIATION :

Scénario	très bon
Graphisme	très bon
Animation	bonne
Scrolling	bon
Musique	très bonne
Bruitages	très bons
Analyseur syntaxique	—
Synthèse vocale	—
Ergonomie « logicielle »	—
Manuel	bien réalisé
Age à partir de	12 ans
Durée de vie	5 mois
Fin du jeu	3 mois
Testé par	The Looser Cleaner





LIVE AND LET DIE



SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Elite/ Domark
Distributeur	US-Gold (SFMI)
Genre	action
Adaptation	film
Nombre de disquettes	1
Manuel	français
Prix	HC

TECHNIQUEMENT :

Transfert 16 bits	oui
Si oui modification	son et graphisme
Mode graphique	32 cols
Graphismes digitalisés	présentation
Son	oui
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	V
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	belle copper list en haut de l'écran

MODE DE JEU :

Textuel	non
Iconographique	non
Clavier	oui
Souris	non
Joystick	oui

APPRECIATION :

Scénario	super
Graphisme	bon
Animation	très bonne
Scrolling	très bon
Musique	bonne
Bruitages	moyens
Analyseur syntaxique	—
Synthèse vocale	—
Ergonomie « logicielle »	très bonne
Manuel	bon
Age à partir de	8 ans
Durée de vie	3 mois
Fin du jeu	3 semaines
Testé par	The Looser Cleaner

Le Dr Kananga, premier ministre de San Monique, petite île des Caraïbes, récolte ses pavots plantés dans des champs immenses et camouflés sous des filets. Kananga a décidé de prendre le contrôle du marché des stupéfiants, en distribuant gratuitement de l'héroïne aux USA. Plus tard, quand il aura pris le contrôle de la vente de drogue, l'argent récolté servira à payer des armes à ses alliés de l'Europe de l'Est. Kananga, plus connu dans le milieu sous le nom de Mr Big, reste très prudent. Ainsi ses quartiers généraux, situés sous un cimetière de la petite île, envoient l'héroïne non raffinée par bateau vers les usines de traitement qui se trouvent dans des endroits inaccessibles. Vous êtes James Bond 007, l'agent secret le plus connu du monde et êtes chargés de stopper les activités de l'infâme premier ministre. Vous voyagez le long des différentes voies d'eau de la forêt vierge d'Amérique du sud, les Fjords norvégiens et du desert du Moyen-Orient, à l'aide d'une puissante vedette rapide. Vous allez devoir éviter toute sorte de mines, torpilles, missiles... Votre but final : détruire l'usine de traitement de Kananga.

« Live and let die » est en fait un fabuleux mélange de Off Shore Warrior et de Buggy Boy. Le jeu est prenant au possible et la diversité des tableaux (pas d'accès au disk une fois le jeu chargé !!!) fait de ce nouveau produit d'Elite, un véritable hit.

MAD SHOW

Après que Leya, la speakrine de TV-13, ait terminé de présenter le programme en compagnie de Orchidorack, une plante carnivore insupportable, le nain Miquelito arrive à l'écran et vous invite à participer à son jeu télévisé. Vous avez alors le choix entre deux modes : l'entraînement, ou la compétition (jusqu'à six joueurs à tour de rôle). Il est alors temps de choisir l'épreuve ou l'on sera téléporté, après avoir gagné à la mad — roulette en devinant le nom de l'élément que l'on pense voir sortir. Passons maintenant en revue, deux des quatres épreuves auxquelles vous alles peut-être participer (to die or not to die). Au cours du Mad Space, vous affrontez un redoutable combattant du nom de Darky, sur un astéroïde habité. Ce combat à l'épée est captivant au possible et le moindre faux-pas vous fait tomber dans le vide. Vous êtes maintenant muni d'un bouclier imposant, parez les coups et tentez d'assommer les différents robots qui vous fuient. C'est l'heure du mad machine que vous devez détruire (Ouch ! j'ai les boulons qui s'encrassent). Je passerai volontairement les deux dernières épreuves sous silence... Un peu de suspens que diable ! Pour conclure, malgré ses graphismes excentriques et sa réalisation simpliste, Mad Show est un jeu fou que je conseille à tous de posséder (un hold-up chez votre revendeur est peut-être à envisager) même si on a l'impression de se trouver devant un ST.



SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Silmarils
Distributeur	Loriciels
Genre	stratégie/ arcade
Adaptation	non
Nombre de disquettes	1
Manuel	français
Prix	245 F

TECHNIQUEMENT :

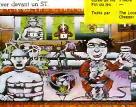
Transfert 16 bits	oui
Si oui modification	bruitages
Mode graphique	16 cols
Graphismes digitalisés	non
Son	oui
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisée	oui
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	H et V
Langue M/F/A/G	F
Signes particuliers	néant

MODE DE JEU :

Textuel	non
Iconographique	oui
Clavier	oui
Souris	non
Joystick	oui

APPRÉCIATION :

Scénario	très bon
Graphisme	moyen
Animation	bonne
Scrolling	bon
Musique	bonne
Bruitages	bons
Analyseur syntaxique	—
Synthèse vocale	—
Ergonomie « logicielle »	—
Manuel	bon
Age à partir de	10 ans
durée de vie	1 mois
Fin du jeu	—
Testé par	The Looser Cleaner





JEUX

BAAL

SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Psygnosis
Distributeur	1632
Genre	action
Adaptation	
Nombre de disquettes	1
Manuel	en français
Prix	260 F

TECHNIQUEMENT :

Transfert 16 bits	oui
Si oui, modification	son
Mode graphique	16 couleurs
Graphismes digitalisés	non
Son	oui
Musique digitalisée	non
Bruitages digitalisés	non
Synthèse vocale	non
Scrolling H ou V	H & V
Langue M/F/A/G	A
Signes particuliers	page de présentation superbe

MODE DE JEU :

Textuel	non
Iconographique	non
Clavier	non
Souris	non
Joystick	oui

APPRÉCIATION :

Scénario	très bon
Graphisme	moyen
Animation	bonne
Scrolling	bon
Musique	très bonne
Bruitages	très bons
Analyseur syntaxique	
Synthèse vocale	
Ergonomie logicielle	
Manuel	bien réalisé
Age : à partir de	12 ans
Durée de vie	3 mois
Fin du jeu	4 mois
Testé par	The Looser Cleaner

Après une page de présentation superbe sous fond de New Beat, l'aventure dans le monde étrange de « Baal » peut commencer. Des archéologues ont osé déplacer un monolithe sacré et en on fait sortir un monstre horrible dénommé Baal. Il avait été fait prisonnier par les dieux de l'antiquité qui l'avaient placé dans le monolithe pour protéger le monde. Malheureusement, l'infâme Baal est libre et peut maintenant réaliser son rêve le plus cher : gouverner la planète. Heureusement, vous êtes sur place avec vos fidèles compagnons et allez tout faire pour intervenir. Vous devez pour cela amener tous les Guerriers du temps dans la demeure de Baal. Mais ce n'est pas chose simple car le pays où il réside est plein de monstres hideux et sanguinaires qui ne pensent qu'à vous mercerpter dans cette course contre le mal. Certes vous avez sûrement compris qu'il faut éliminer le Baal, mais votre mission n'est pas pour autant terminée. Vous progressez à l'aide de votre laser et de votre bouclier protecteur, qu'il vous faut en permanence recharger en énergie. Cette nouvelle production de Psygnosis est une fois de plus un hit qui rappelle « Menace » pour les graphismes et « Oblitérator » pour le scénario. Les bruitages et l'animation sont superbes et le jeu est très prenant. Le seul reproche qu'on peut lui faire, est son manque important de couleurs, qui ne le met pas à la hauteur de l'Amiga.



EN KIOSQUE FIN AVRIL

CHÈRE COMMODORE REVUE,

LANGAGE MACHINE SUR C64...

Possesseur d'un C64, je cherche un livre qui traite du langage machine sur C64. Où peut-on trouver celui-ci ? D'autre part j'aimerais utiliser la fonction RND () du Basic en assembleur et pouvoir tester des collisions de Sprites de la même façon.

Y. LETOURNIER, LAVAL

Pour résoudre votre problème, il existe plusieurs ouvrages, dont les indispensables sont « Le livre du C64 » de Benoît Michel, paru chez PSI et « Le livre du Langage machine sur C64 » de Micro-Application. Ces livres sont disponibles chez ces éditeurs, ou chez AMIE.

IMPRIMANTE REBELLE...

Je butte actuellement sur un problème d'imprimante en programmation AmigaBasic. J'ai une Commodore MPS 1500 C émulant une EPSON JX80 et j'ai déjà passé quelques heures à tenter de recréer des caractères nouveaux grâce à l'ordre « ESC & 0 » (DLL du manuel). Malheureusement, rien ne fonctionne. J'ai essayé de tout faire passer par codes ASCII, insérer ces codes entre des instructions de contrôle de couleurs ou de modes d'écriture, qui, eux, fonctionnent. J'ai même essayé de changer les options de Preferences pour passer sur Generic. Toujours rien. Alors, est-ce que l'Amiga peut réellement prendre en charge ce type d'ordre ? Est-ce que l'explication des codes DLL est incomplète ou aurais-je mal compris le manuel ? Y aurait-il un utilisateur d'Amiga qui pourrait me donner un exemple de programmation du caractère du manuel de l'imprimante (fig 9.9, p9.23) ?

De plus, j'aimerais avoir aussi un exemple d'insertion d'une routine assembleur, toujours dans un programme AmigaBasic, surtout pour le passage de paramètre

F. BAUDERE, MENNECY

Voilà, l'appel est lancé et nous espérons qu'un lecteur pourra aider son confrère ayant des démêlés avec l'imprimante MPS 1500 C et l'Amiga-Basic. La solution de ce problème dans le prochain Commodore Revue, rubrique Courrier ou Trucs et Astuces... Mais ce que nous pouvons déjà vous dire c'est que la MPS 1500 C, qui n'est qu'une Olivetti, a certaines fonctions documentées dans le manuel, mais non actives. Ainsi, il est impossible de passer du mode Draft au NLQ par logiciel. Etonnant, non ? Pour ce qui est de l'utilisation de l'AmigaBasic, le fait est que ce logiciel a l'énorme avantage d'être fourni gratuitement avec la machine et peut utiliser toutes les fonctionnalités de l'Amiga. Mais rappelons que ce logiciel a été développé en 1985 et n'a subi, depuis, que peu d'évolutions transcendantes. C'est certes un bon programme, qui convient à une programmation d'initiation. Pour les « accros » du développement en Basic, d'autres offres sont d'ores et déjà disponibles (CF Dossier Langage Commodore Revue 10).

AMIGA 2000/XT AVEC OU SANS A2090

Je viens d'acquérir un Amiga 2000/XT, qui est une très belle machine, mais dont les potentialités n'ont pas l'air d'avoir le support nécessaire à son développement. Au niveau Hard, il est impossible d'avoir des précisions quant à la disponibilité des périphériques. Je cherche actuellement un disque dur et aimerait avoir quelques réponses à mes questions : — Quel est l'avantage d'une carte proposée par Commodore, lorsque l'on a le WB 1.3 et le Kickstart 1.3 par rapport à une « Filecard 32 Mo » pour PC (moins chère pour une plus grande capacité) ?

— La carte 2090 A est-elle réellement disponible avec l'autoboot à partir du DD nouveau de 40 Mo ?

— Quel est la vitesse de transfert, d'écriture-lecture du produit Commodore ?

— Il y a de nombreuses informations contradictoires en ce qui concerne le FFS qui permet d'accélérer la vitesse d'accès du DD. Y a-t-il actuellement une carte 2090 (ou 2090 A) qui permette de bénéficier de l'Autoboot et du FFS ?

— Y aura-t-il un kit 40 Mo avec interface PC pour le 2000/XT ?

— Y aura-t-il des disques à interface RLL ?

— Quand y aura-t-il une amélioration de l'affichage HR et un bon moniteur ? (Un PC VGA et un MAC II ont des écrans de qualité très nettement supérieure)

— Par rapport aux PC, les périphériques de l'Amiga sont beaucoup plus coûteux... Pourquoi n'avoir pas proposé immédiatement au niveau graphisme, un mode VGA ? ? Même chose pour la carte AT, aujourd'hui norme du marché ? Aucun revendeur n'a pu donner de renseignements sur la venue de nouvelles ROM améliorant sensiblement l'affichage et le DOS.

Au niveau Soft, il semblerait qu'il y ait des incompatibilités de AREAD, AWRITE, JLINK avec le WB 1.3. Qu'en est-il ? Quand y aura-t-il une doc en Français pour ces utilitaires indispensables pour le 2000/XT ?

Enfin, si votre revue a un bon équilibre (pas trop de jeux), il faudrait devenir plus technique, proposer plus de trucs Amiga sur les 500 et les 2000 aussi et sur les cartes passerelles XT/AT.

S. BENCHERIET, GRENOBLE

Que de questions restées sans réponses de la part de votre revendeur, selon vos dires. Voici un conseil d'ami : si vous n'obtenez pas satisfaction chez votre revendeur, changez-en... Hormis ce détail, voici les réponses à vos questions.

— En ce qui concerne la carte 2090 et 2090 A, reportez-vous à l'article de Commodore Revue n°10 portant sur le Kit A2090A/A2094. Pour les utilisateurs de carte XT (ou AT) nous rappelerons juste qu'il est possible de gérer sur ce disque une partition MS-DOS (Cf le manuel d'utilisation en Français chez tous les revendeurs agréés Commodore). Les possesseurs de A2090 pourront, d'autre part, acheter une carte

additionnelle, qui permettra l'Autoboot sur leur configuration, sans modification de leur carte contrôleur, à condition d'avoir un Kickstart 1.3, bien sûr.

— Pour ce qui est de l'affichage, des améliorations sont en cours de finalisation chez Commodore. Sont étudiées actuellement de nouvelles puces ECS (Enhanced Chip Set), qui permettront d'avoir la résolution maximale (640 x 480) en non entrelacé sur moniteur Multi-Synchrone. Mais d'ores et déjà, il est possible d'utiliser la carte Flicker-Fixer de MicroWay (non encore disponible en France) pour utiliser le mode Haute-Résolution (640 x 512 points en 16 couleurs), sur un moniteur MultiSynchrone toujours (type moniteur Commodore 1432).

— Le problème du prix des périphériques de l'Amiga par rapport à ceux du PC, est lié aux dimensions respectives des marchés. Le marché des périphériques sur PC est plus important que celui de l'Amiga et propose donc des prix inférieurs. Quant à avoir un mode graphique de type VGA sur l'Amiga, c'est une chose qui n'est pas encore choisi par Commodore. Pour mémoire, l'Amiga a été développé et commercialisé en 1985 et le mode VGA a succédé à l'EGA en 1987. Aujourd'hui l'Amiga possède toujours les mêmes modes graphiques et des améliorations sont actuellement étudiées pour ne pas se limiter uniquement à 640 x 480 points avec 16 couleurs parmi 256. Enfin, l'intégration en standard de la carte AT dans un 2000 est, certes, une idée non dénuée d'intérêt. Cela correspond d'autant plus au concept de l'Amiga 2000 qui se veut une machine ouverte, mais, pas uniquement sur le monde AT.

— La nouvelle version 1 3, disponible chez tous revendeurs agréés Commodore, comprend de nouveaux utilitaires pour travailler avec la carte passerelle. Renseignez-vous chez ceux-ci ou, en dernier recours, chez Commodore France ..

Enfin, merci pour votre critique constructive sur notre revue. Pour répondre aux attentes d'une majorité de nos lecteurs, nous avons conçu un cahier technique qui ravira, nous l'espérons, les férus de programmation ou de bidouilles. Ce cahier, pour rassurer les autres, ne pertubera pas le contenu du reste de la revue, que nous essayons d'améliorer de jour en jour.

PETITES ANNONCES

A VENDRE

Vends C 128 driver 1571 intégré moniteur 40/80 col 1901 + 300 programmes environ dont News + livres TBE Prix raisonnable Tél (16) 54 43 08 50 le week end

Vends Amiga 500 cause A 2000 + moniteur A 1084 + Joystick + originaux, prix à débattre + imprimante Citizen 120 D Tél (16) 56 75 19 82 demander Jacques Guerreau

Vends PC 1 avec moniteur monochrome + cordon couleur avec émulateur CGA Prix 3 000 F Tél (1) 34 68 73 11 demander Patrick

Vends A 500 neuf (3 mois) + 4 jeux + accessoires + logiciel loto (avec stats) en prime Le tout 4 400 F Tél (1) 45 89 28 69 après 17 heures demander M Sanvelian

Vends A 2000 (11 88) 10 500 F carte XT A 2088 (01/89) 4 000 F lecteur interne A 2010 (11/88) 1 000 F moniteur A 1084 S (12 89) 2 000 F ou le tout 17 000 F Tél (1) 69 46 26 17 demandez Patrick

Vends A 2000 + moniteur coul 1084 + écran protecteur (anti fatigue yeux) + carte PC XT avec drive 5 1/4 + 150 Softs (les meilleurs) + Commodore revue n° 1 A 9 Valeur neuve 20 000 F vendu 15 000 F (à débattre) Tél (1) 47 81 60 66 demander Jean Pierre

Vends C 128 D avec garantie + Power cartridge + jeux le tout pour 2 500 F Tél (1) 45 20 04 14 le soir

Vends pour C 64 tablette Koalapad + cartouches tool 64 + calcresult + 5 livres Le tout en très bon état 900 F Tél 43 94 64 85 (W E)

Vends C 64 + monit coul + lect cass + disq + imprimante MPS 803 + 116 jeux + utilitaires + livres Le tout 3 500 F Tél (16) 32 37 58 01 après 19 heures

Vends C 64 à débattre + monit coul 1702 800 F + 1541 900 F + 5 livres 250 F + 2 Joysticks + lect K7 gratuits Tél (16) 44 50 46 95 après 19 heures

RECHERCHE

Cherche Amiga 500 + moniteur 1084 Ecrire à Pierre Cosset 20 rue Saint Maur 75011 Paris

Recherche Pascal Forth pour C 64/C 128 + Power cartridge Tél (1) 42 42 06 93 De 9 h 30 à 21 h 30

Forward vidéo graphisme société de production audiovisuelle recherche d urgence infographistes (Paris + RP) travaillant sur Amiga 2000 voire 500 tous styles et talents bienvenus pour contrat pré lancé ou à durée déterminée Envoyer CV + 5 dispos signées A Jean Christophe Lebrument Forward vidéo graphisme 38 bis rue Pascal 75013 Paris ou contacter dans la journée (1) 45 90 68 82

Amiga cherche contacts sérieux dans le monde entier échanges News docs etc Evoyer liste à Bruno Galan 161 rue M Arnoux 92120 Montrouge

Recherche documentations de nombreux logiciels pour Amiga en particulier celle de Amigatel ainsi que Technocop Jungle Book voyage au centre de la terre Jeanne d'Arc Deluxe Paint II etc toutes propositions bienvenues au 16 35 80 07 26

Recherche correspondants sur Amiga pour échanges de logiciels Tél 64 40 91 56 demander Jean Sébastien

Vous qui possédez un Amiga et qui de plus aimez les superbes démos animées slides show utilitaires profitez de notre service de distribution de disks du domaine public Notre catalogue est disponible sur demande Adresse FD BF 18 91115 Lisses Merci de joindre un timbre

Recherche sur Amiga personnes pouvant louer/prêter matériel digitalisation graphique sonore Tél (1) 47 34 48 90 Demander Adrien

Recherche photocopie des codes sur Kwasimodo Kinz Size sur Amiga car jeu inutilisable sans contre programme de jeu à taper Ecrire à Denis Poinsot 12 av des Sorbiers 51350 Cormontreuil

Cherche correspondant (e) sur Amiga 500 Possède Hots News Ecrire à Franck Di Bugno quartier Coffin 26600 Serves/Rhone

Amiga 500 cherche contacts pour échange nombreux softs et utilitaires Ecrire à Stéphane Regimbart 219 rue de la Source 77190 Dammarie-les-Lys

Recherche pour 64/128 lecteur 1571 Commodore Prix raisonnable Tél 16 25 79 51 99 Demander Benoit

Amiga 500 ayant contacts cherche Bordelais pour échanges sérieux Tél 16 56 37 19 80 Demander Nicolas

Cherche contacts sur Amiga 500 même débutant pour échanges rapides et durables Envoyer listes à M Eric Commandoire 22 rue Louis Vacher 63118 Cebazat

DIVERS

Urgent vends photon paint 650 F + virus X ou échange contre DMCS (16) Tél (16) 31 96 26 15 après 18 heures semaine demander Frantz

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

LE NUMÉRO 25 F Port gratuit

N° 1 — ÉPUISÉ

N° 2 — L'IMAGE VIDEO
SETSTACKS

N° 3 — LE SON SUR AMIGA
DELUXE PAINT II

N° 4 — WORKBENCH 1 3
PHOTON PAINT

N° 5 — PAO
SCULPT 3D

N° 6 — L'AMIGA 2000 MIS A NU
DIGI PAINT

N° 7 — L'ANIMATION
VIDEOSCAP

GUIDE DE L'ENVIRONNEMENT

N° 8 — DOSSIER VIDEO 1
SOUND EFIX

N° 9 — DOSSIER VIDEO 2
GFABASIC

N° 10 — DOSSIER LANGAGE
EXCELLENCE







ABONNEZ-VOUS

ET GAGNEZ

LA RELIURE COMMODORE REVUE

VOS PETITES ANNONCES GRATUITES



LA BOÎTE DE 10 DISQUETTES

LE GUIDE DE L'AMIGA

48 F Port gratuit





pour conserver tous vos numéros,

Série spéciale rainurée, façon tissu, gris clair, sérigraphie « COMMODORE REVUE » en lettres sur la tranche. Format 21 × 29,5, épaisseur 40 mm Port gratuit.



